Demos Jogáveis · Testes Completos · Notícias · Dicas e Soluções

Revista Oficial
N.º 78 • Natal 2001
Preço 1200$00 • €6,00

PlayStation®

Edição portuguesa

Este mês 2 CDs

SYPHON FILTER 3

EXPLOSIVO!
O último disparo do herói da Sony!

HARRY POTTER

O fenómeno deste Natal testado pelos nossos feiticeiros!

11 JOGOS PS2

Jak and Daxter
Crash Bandicoot: The Wrath Of Cortex
Grand Theft Auto 3
Smuggler's Run 2
NHL 2002
Rayman M
REZ
E outros...

GUIAS PARA THE ITALIAN JOB E X-MEN 2

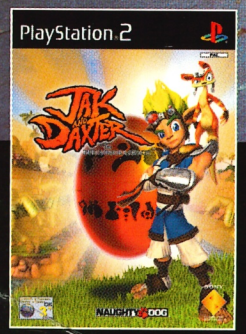
E ainda: Panzer Front Bis • Tony Hawk's Pro Skater 3
David Beckham Soccer • Lucky Luke • NBA Live 2002

RGB EDITORA
ISSN 1645-1511
5 601073 016384 48078

78 NATAL DE 2001 SYPHON FILTER 3 REVISTA OFICIAL PLAYSTATION

JAK AND DAXTER THE PRECURSOR LEGACY™

NAUGHTY DOG



Um é Jak. O outro é Daxter. E são dois amigos que um belo dia se encontram com um pequeno probleminha: alguém transformou Daxter num roedor. E para solucionar este problema a "única" coisa a fazer é explorar um imenso mundo em que não existem tempos de espera. E eliminar uns quantos seres estranhos que não têm boas intenções. E resolver enigmas ... E tudo para encontrar a poção mágica que o faça voltar à sua vida normal. Se bem que, da maneira como eles são, de certeza que não tardam muito a envolverem-se em novas confusões. Queres conhecê-los? Já sabes, nem todos podem ser amigos de uns heróis.

PlayStation 2

www.jakanddaxterlegend.com

"PS2" e "PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" é uma marca registada da Sony Corporation. Jak & Daxter é uma marca registada da Sony Computer Entertainment America Inc. Criada e desenvolvida por Naughty Dog, Inc. © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Publicado pela Sony Computer Entertainment Europe Inc. Os nomes e/ou marcas aqui representados são da responsabilidade dos respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.

TBWA

A Melhor Revista PlayStation do Mundo

Revista Oficial PlayStation® Edição portuguesa

NÚMERO 78
Natal

Na capa

- **Syphon Filter 3**
  Finalmente, a trilogia, mas a série não ficaria completa sem o nosso superteste. ..... P. 28
- **Harry Potter**
  O aprendiz de mágico testado nesta edição. ..... P. 36
- **Jogos PS2**
  Uma secção recheada de excelentes títulos ..... P. 52

No CD

- **Syphon Filter 2**
  Jogável
- **Lucky Luke: Western Fever**
  Jogável
- **Hugo – Black Diamond Fever**
  Jogável
- **Colony Wars: Red Sun**
  Jogável
- **Tony Hawk's Skateboarding**
  Jogável
- **Tomb Raider 3**
  Jogável
- **Men In Black The Series: Crashdown**
  Vídeo
- **Monsters Inc**
  Vídeo

CONSULTE A PÁGINA 82 AGORA!

ESTE MÊS

Jogos Revelados

Tony Hawk's Pro Skater 3
Um preview do terceiro jogo de skate de Tony..... 020

David Beckham Soccer
Beckham num destaque de cinco páginas..... 014

Hidden & Dangerous
O clássico da segunda guerra mundial chega à PS1. 007

World Rally Championship
O espectacular jogo de rally da PS2 já anda por caminhos de terra.. 008

Popstar Maker
Crie as suas estrelas do mundo do espectáculo... 022

Powerpuff Girls
As heroínas do Cartoon Network combatem o crime na PS1 024

Testes Completos

Syphon Filter 3
O agente mais duro da PS1 vai à luta novamente . 028

FIFA Football 2002
Veja as novidades deste clássico. 034

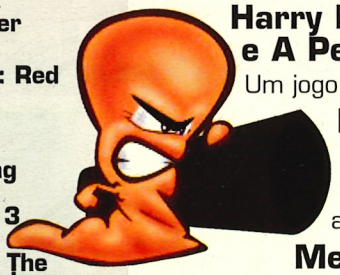
Harry Potter e A Pedra Filosofal
Um jogo totalmente em português..... 036

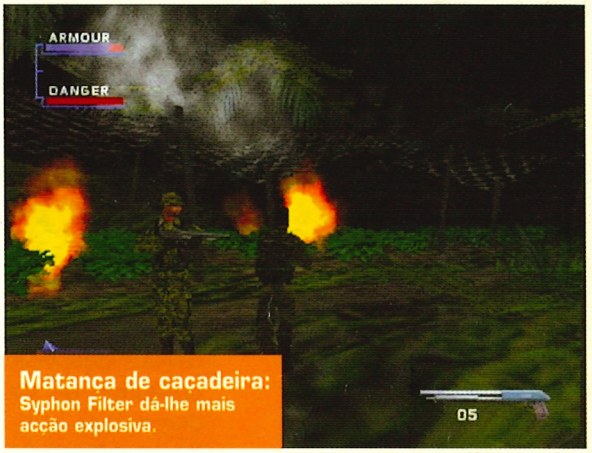
Lucky Luke: Western Fever
O herói do Velho Oeste volta a disparar..... 039

Men In Black The Series
Os Homens de Negro continuam a caça aos aliens. 040

One Piece Mansion..... 042

NBA Live 2002 043





Matança de caçadeira: Syphon Filter dá-lhe mais acção explosiva.

Top Secret

The Italian Job
Todos os níveis desvendados para si..... 068

X-Men: Mutant Academy 2
Todas as personagens, todos os movimentos e um nível exclusivo. 076

Truques do Daddy 066

Diversos

Notícias
O mini-ecrã oficial chegou – e tem classe!..... 006

Guia dos melhores jogos
Informe-se antes de gastar o seu dinheiro..... 046

Baixo preço
Driver 2 já é Platinum. 050

Control Freak
O especialista em periféricos mostra mais algumas das suas escolhas. 051

PlayStation 2
Testes, previews e notícias para o mundo da PS2. 052

No CD
Mais grandes demos especialmente para si..... 082

VIRE A PÁGINA PARA SABER MAIS...

Revista Oficial PlayStation
Edição portuguesa

REVISTA OFICIAL PLAYSTATION
R.G.B. Editora, Lda.
N.º C. – 503 493 112
Depósito Legal: 153.667/00
RSGMJ nº 119.345
CRC Sintra nº 15.460

DIRECTOR GERAL: João Lopes
DIRECTOR DE PUBLICAÇÕES: Paulo Oliveira
DIRECTOR DE CIRCULAÇÃO: Victor Costa
DIRECTORA DE PUBLICIDADE E MARKETING: Carina Coelho

ADMINISTRAÇÃO, REDACÇÃO E PUBLICIDADE
Rua Laura Alves, 3
2745-152 Queluz
Telefones Geral: 21 434 45 00
Publicidade: 21 434 45 06
Fax: 21 434 45 09
Email: playstation@rgb.pt

SECRETARIADO
Priscilla Pereira
Susana Cotrim (assinaturas@rgb.pt)
Sónia Vieira

PUBLICIDADE
Vanessa Vicente (Account)
Email: publicidade@rgb.pt

DIRECTORA DA EDIÇÃO PORTUGUESA
Teresa Afonso

REDACÇÃO
Nuno Faria, Márcio Belo
Sofia Crespo (Revisão)

COLABORADORES
Ana Leitão, Isabel Canhoto, Erica Cunha Alves, Jorge Vieira e Teresa Verde

ARTE
Teresa Silva (Directora), Cristina Guimas, João Matias e Júlio Matos

PRÉ-IMPRESSÃO
COR VIP Artes Gráficas, Lda.
Praceta Pintor José Felix, 3-B
2720-457 Reboleira
Telefone: 21 496 86 83

IMPRESSÃO
SOGAPAL Artes Gráficas, Lda.
Portela da Ajuda – 1495 Lisboa
Tel.: 21 425 69 00

DISTRIBUIÇÃO
MIDESA
Rua da República da Coreia
Ranholas – 2710-460 Sintra
Telefone: 21 926 78 00

Os artigos desta edição reproduzidos da Official PlayStation Magazine, são copyright ou licenciados pela Future Publishing, Ltd., UK 2001. Todos os direitos reservados.

Periodicidade: Mensal
Publicação periódica inscrita no Instituto d a Comunicação Social com o número 122161.

Tiragem desta edição: 40 000 exemplares

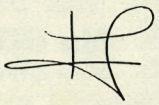
Outras publicações da RGB Editora:
Mega Score
Mega Jogos
DVD Review – Edição Portuguesa
Sirius Magazine
Pokémon World

MEMBRO DA
apct

Editorial

Nem demos pelo tempo passar, mas já estamos de novo naquela época do ano tão especial.

O Natal está próximo e a nossa habitual edição dedicada a esta quadra está aqui para vos ajudar na árdua tarefa de escolher prendas para colocar no sapatinho. Mas esta edição por si só já é uma prenda para os nossos leitores. Imbuídos de espírito natalício, oferecemos dois CDs com esta revista, um totalmente novo e outro publicado numa edição anterior, que será do agrado de muitos leitores que têm a sua colecção de demonstrações incompleta.
Outra boa nova desta edição é a notícia de que Syphon Filter 3 já está disponível e o teste de cinco páginas que pode consultar nesta revista descreve não só a qualidade do título, como também demonstra que a Sony, termina aquela série por muitos considerada de culto com um título que transmite uma sensação de realismo e actualidade sem precedentes. Alguns defenderão que se trata de um título violento para uma época que se quer de paz, mas trata-se apenas de um jogo que descreve um tipo de violência muito real que, infelizmente, nos últimos meses temos vindo a acompanhar através dos noticiários.
Mas o elevado calibre dos títulos desta edição também se estende à secção PlayStation 2. Jak and Daxter e Grand Theft Auto 3 são apenas exemplos da excelência que caracteriza os jogos para a consola negra da Sony neste final de ano.
A Revista Oficial PlayStation volta em 2002, isto é, no próximo mês.
Bons Jogos e Feliz Natal!



Teresa Afonso
Directora

As novidades PlayStation Revista Oficial PlayS

Demos Jogáveis **Testes completos**

Não Perca...

Notícias
As últimas notícias da sua consola... P. 06

Baixo Preço
Obtenha Driver 2 a um preço reduzido..... P. 50

Truques ao poder
O Daddy dá-lhe algumas ajudas..... P. 66

Seja o melhor
Dicas para os melhores jogos..... P. 68

Portátil: o mini-ecrã da Sony está a chegar. Página 6

Vá mais longe
Nos jogos com os nossos Truques & Dicas

O Daddy enche-o de dicas para Driver 2 na página 66.

- **Dicas para Tanner.** Driver e Driver 2 recebem dicas e muito mais na **página 64.**
- **The Italian Job e X-Men.** O que não lhe podemos ensinar, não vale a pena saber. A partir da página 66.

Beckham marca na PS1
Dirija-se para a baliza na página 14

- **Toque mágico.** Ele levou a Inglaterra à fase final do campeonato do mundo e agora está pronto a encantar-nos com um novo jogo de futebol para PS1. A Revista PlayStation esteve com o jogador para falar sobre David Beckham Soccer.
- **Treino.** O destaque levanta o véu sobre o jogo de Beckham. Examinamos os pormenores do potencial arrasador de FIFA.

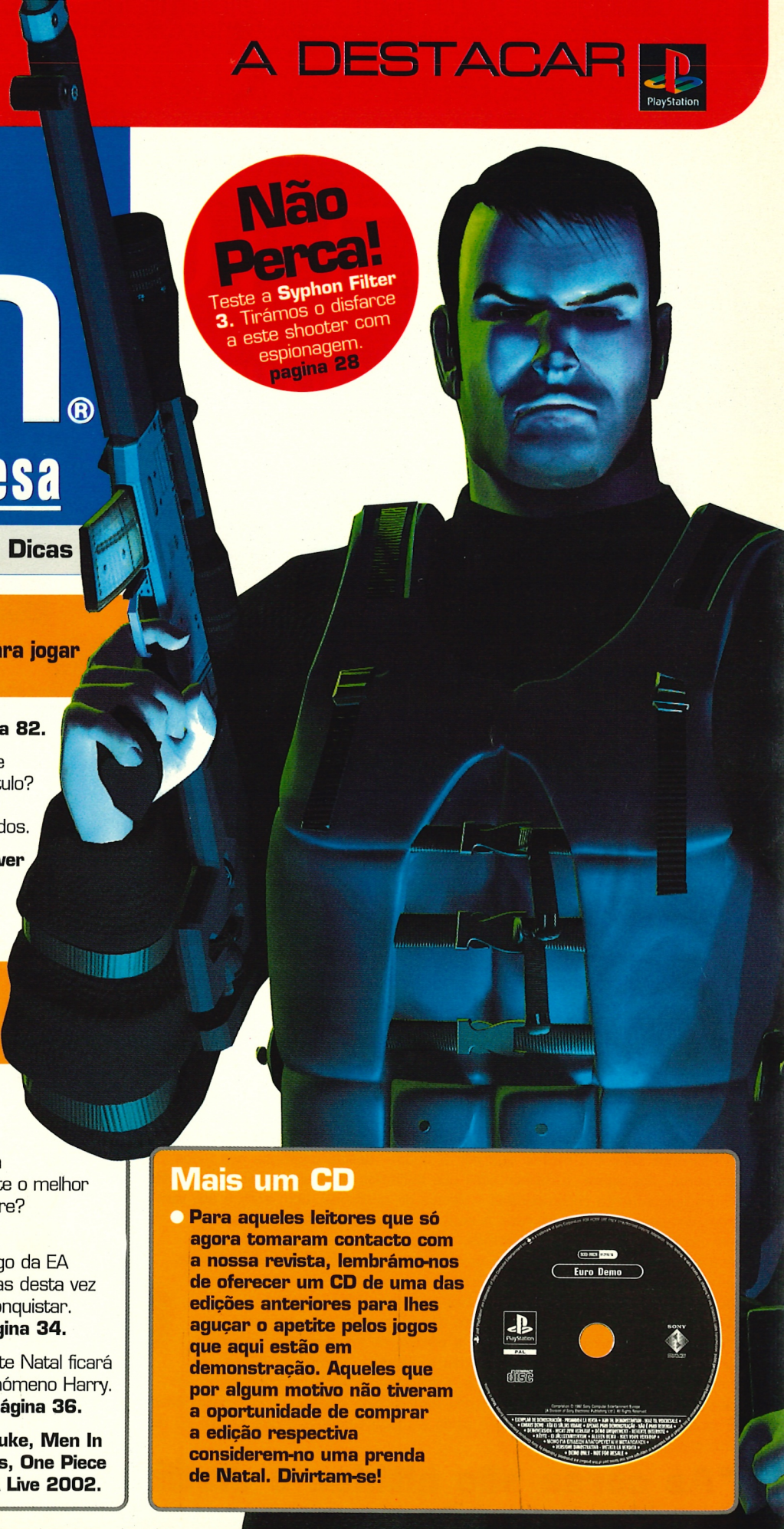
Capitão Maravilha: falámos com Becks.

para este Natal

tation®

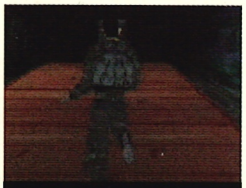
Edição portuguesa

⊗ Destaques ⊡ Truques e Dicas



Não Perca!
Teste a **Syphon Filter 3.** Tirámos o disfarce a este shooter com espionagem.
página 28

Se quer jogar...
O nosso disco está cheio de demos para jogar nas férias de Natal.



A vaidade de GABE: Uma nova demo de Syphon Filter 2 no CD. Página 82

- **Download:** desde a **página 82.**
- **Syphon Filter 2** Não pode esperar pelo terceiro capítulo? Aqui está uma nova demo para apurar os seus sentidos.
- **Lucky Luke: Western Fever** Cavalgadas com o cowboy destemido.
- **E muito mais...**

Se quer comprar... Não o faça! Não sem ter consultado primeiro a secção de testes... página 26

- **Syphon Filter 3** O jogo de espionagem internacional está de volta. Será este o melhor shooter de sempre? **Página 28**
- **FIFA 2002** O jogo da EA está de volta, mas desta vez conseguiu-nos conquistar. Descubra na **página 34.**
- **Harry Potter** Este Natal ficará marcado pelo fenómeno Harry. Veja o teste na **página 36.**
- E ainda: **Lucky Luke, Men In Black The Series, One Piece Mansion e NBA Live 2002.**

Mais um CD

- **Para aqueles leitores que só agora tomaram contacto com a nossa revista, lembrámo-nos de oferecer um CD de uma das edições anteriores para lhes aguçar o apetite pelos jogos que aqui estão em demonstração. Aqueles que por algum motivo não tiveram a oportunidade de comprar a edição respectiva considerem-no uma prenda de Natal. Divirtam-se!**

Revista Oficial PlayStation®
Edição portuguesa

NOTÍCIAS...

NOVIDADES | EXCLUSIVOS | RUMORES | MEXERICOS

Pequena maravilha: pode ser minorca, mas os gráficos são excelentes.

Dois ou mais: jogos para múltiplos jogadores são uma boa possibilidade.

ECRÃ PARA JANEIRO

QUANDO JANEIRO **QUEM** SONY **ONDE** WWW.SCEE.COM

MINI-ECRÃ

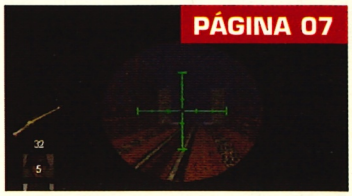
A espera foi longa. Mas valeu a pena...

Muito bom: veja só a traseira desta beleza!

Finalmente – deitámos as mãos a um mini-ecrã oficial Sony PSone e é realmente tão bom como nós esperávamos. Dizer que nos babámos com este brinquedo, é dizer pouco. A Sony faz imensas coisas bem feitas, mas sempre teve um jeito especial para os televisores. Por isso, não espantará ninguém descobrir que o mini-ecrã Sony é o melhor que por aí anda – destila qualidade por todos os poros. Até agora, o melhor ecrã que tínhamos visto era o mini-ecrã Joytech. É um equipamento recomendável – visuais de qualidade, bom som e até vem com um pequeno suporte. Mas o ecrã da Sony parece ser mais do que um periférico. Depois de o ligarmos, a PSone parece completa. Também é o mini-ecrã mais compacto do mercado. Para um aparelho tão pequeno, emite um som estéreo de uma pureza de cristal, e é uma delícia ouvir-se com um par de auscultadores decentes. Mas a "piéce de resistence" é o ecrã propriamente dito. Tem o mesmo tamanho dos outros mini-ecrãs, mas oferece a clareza de imagem que os outros gostariam de ter. As cores são nítidas e distintas, a imagem não treme nem oscila, e o contraste é perfeito. Para mais, o ecrã continua nítido em qualquer ângulo, o que torna os jogos de múltiplos jogadores uma possibilidade. É nítido, tem um som excelente e ainda é muito elegante. Fique atento ao teste completo na próxima edição.

"As cores são nítidas e distintas e a imagem não treme nem oscila"

ESTE MÊS...



HIDDEN & DANGEROUS

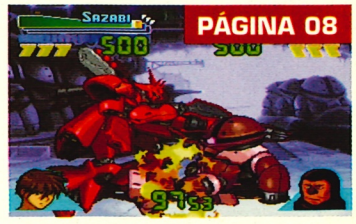
Vamos atrás das linhas inimigas para lhe trazer as últimas novidades. →

KIRIKOU

Esta história esconde muitos segredos sombrios... →

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

DIREITA! DIREITA! Vire as páginas. →



GUNDAM BATTLE ASSAULT

Japão produz um excelente jogo. →

GRANDE BOMBA

QUANDO DEZEMBRO **QUEM** TAKE 2 **ONDE** WWW.TAKE2GAMES.COM

GUERRA! Hidden & Dangerous é lançado este mês

Passo a palavra ao nosso comandante...
"Ah, obrigado, sargento. Bem, rapazes, já sabem qual é a questão. Os boches não andam a tramar coisa boa. Andam tubarões à solta. O refogado cheira a esturro. Há lagartas nas couves. Para resumir uma história longa, temos de lutar a valer e mostrar aos boches quem manda no circo, entendido?"
O que o nosso comandante quis dizer é que o avanço alemão tem de ser detido e a sua excelente equipa de tropas infiltradas são os homens para realizar esta missão. Mas isto não é um combate habitual – o jogador terá de passar para trás das linhas inimigas e neutralizar esta bomba-relógio alemã a partir do interior. Hidden & Dangerous atira-o para situações em que as probabilidades de sucesso estão decididamente contra si. Quer esteja calmamente a eliminar uns quantos soldados para abrir caminho a uma ofensiva terrestre, ou a fazer explodir objectivos industriais chave, descobrirá que estará sempre fortemente em desvantagem. A primeira versão que jogamos parece prometedora.
Se a Take 2 conseguir suavizar aqueles comandos que agora se mostram mais grosseiros, Hidden & Dangerous poderá ser realmente bom.
No próximo mês, trazemos-lhe um teste. Mensagem terminada.

KIRI-QUEM?

QUANDO DEZEMBRO **QUEM** WANADO **ONDE** WWW.OUAT-ENTERTAINMENT.COM

NOVIDADE! Conto africano na PS1

Não é todos os dias que um jogo PlayStation se baseia num conto popular africano. Poderá haver uma razão para isso, claro, mas veremos o que acontece com o lançamento de Kirikou. Na verdade, o jogo baseia-se num filme animado francês, Kirikou e a Feiticeira, que, por sua vez, foi retirado de um velho conto popular. Kirikou tem de enfrentar os guerreiros de Karaba, a diabólica feiticeira, para completar cada um dos nove níveis.
A produtora Ouat Entertainment também promete aos jogadores bastantes níveis bónus e um segredo tenebroso para descobrir.

SEM BLACK & WHITE

QUANDO FEVEREIRO **QUEM** MIDAS **ONDE** WWW.MIDAS.COM

ATRASO! Simulação de Deus

A simulação de Deus tão ansiosamente aguardada, Black & White, viu a sua estreia, marcada para Dezembro, ser adiada. A editora Midas garante agora que a versão PlayStation deste mega êxito PC ficará pronta no início do próximo ano. Segundo esta empresa, o problema está em decidir o que pode ser retirado da vasta versão PC – e a implicação é que os produtores poderão integrar muito mais elementos do que à partida pensavam. "Estamos a esforçar-nos por lançar o que será um enorme jogo PS1", afirmou um porta-voz da Midas. "Não pretendemos lançar o jogo enquanto este não tiver atingido o seu verdadeiro potencial."
Tendo recentemente jogado a mais recente versão de B&W, ficámos entusiasmados com o que os produtores poderão ainda acrescentar ao título e com a sua potencial qualidade. Voltaremos ao assunto assim que tenhamos mais novidades.

WILD CHAMELEON PELICAN Logic 3

Feliz Natal

PREÇOS INCLUEM IVA

PS 444 SPACE WHEEL — 10.410$
PS 414 MK — 2.990$
PS 474 S-VHS CABLE — 1.990$
PS 419 DVD Remote Control — 4.400$
PS 099 LIGHT BLASTER — 6.990$
PB 302 SOUND STATION 2 300W — 18.990$
PS 473 SCART CABLE — 2.200$
PL-614 OPTICAL VIDEO CABLE — 8.100$
PS 486 STATION 3 — 5.990$
PS 482 STABILIZER — 1.990$
PS 475 COMPONENT AV-CABLE — 2.500$
PS 417 Arcade Stick — 6.990$
PS 472 Multilink 2 — 7.450$
PS 499 Memory Booster (8 para 24 MB — 11.500$

TOPDRIVE FEATURES	PC 230	PC 227	PS 436	PS 440 Top Drive Reactor	PS 427	RALLY 2
						INCLUI JOGO SEGA RALLY
FORMAT - PLAYSTATION						
FORMAT - PC						
FORMAT - DREAMCAST						
DUAL SHOCK						
MUDANÇA						
PEDAIS						
TRAVÃO DE MÃO						
PREÇO	7.980$00	9.990$00	8.990$00	4.990$00	11.990$00	14.990$00

JOGOS Playstation2 e PSX/PS one

MX RIDER	11.990$00	PS2
SPLASHDOWN	11.990$00	PS2
UNREAL	9.990$00	PS2
24 HORAS LE MANS	9.990$00	PS2
ALONE IN THE DARK	11.990$00	PS2

Em cada 2 Jogos, OFERECEMOS 1 TOP DRIVE REACTOR PS440!

Veja mais produtos em www.netbit.pt

NET BIT

CIGEST, LDA. LISBOA: Travessa do Giestal, 26-B 1300 LISBOA Tel. 21 361 63 10 Fax. 21 364 89 78 - Email: cigest @ mail. telepac. pt

CDI, LDA. PORTO: Rua Sá da Bandeira, 752 - Tel. 22 205 05 55 Fax. 22 208 29 59 - E-mail: codin @ mail. telepac. pt

Acidentado: este é o jogo PS2, mas a versão PS1 está a caminho.

TRUQUE SUJO

▲ **QUANDO** 2002 ◎ **QUEM** UDS ⊗ **ONDE** WWW.UDS.SE

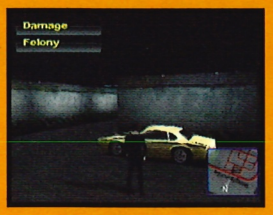
EXTRA!

Sony contrata produtora sueca para WRC

Depois do sucesso de World's Scariest Police Chases e SnoCross Championship Racing, a Sony encomendou à UDS, a especialista sueca em condução, o desenvolvimento de World Rally Championship para a PlayStation. Actualmente em desenvolvimento para a PS2, WRC é um jogo de rally com uma diferença. Para além da acção todo-o-terreno lamacenta e derrapante que é de esperar de qualquer jogo de rally que se preze, este título concentra-se fortemente em muitos aspectos de realismo de corrida que são muitas vezes descurados em jogos de rally e condução. Para começar, se sair fora da estrada numa via montanhosa batida pelo vento, com 300 metros de altitude, não deixará de notar que isso aconteceu – o modelo de física permite muita emoção rodoviária de pôr os cabelos em pé. Da mesma forma, o seu carro sofrerá danos da forma que se espera.
Se bater com o seu bólide numa árvore, terá mais do que uma amolgadela no pára-choques.
Outro aspecto interessante é que o seu co-piloto desempenhará um papel crucial no jogo, em vez de simplesmente fornecer uma voz de fundo.
Quando ele dá instruções, é melhor que esteja preparado para as seguir, senão poderá acabar com o carro espetado numa ravina.
E não se esqueça de manter os ouvidos atentos a avisos de emergência sobre curvas de último segundo.
Ainda faltam alguns meses para chegar, mas iremos mantendo o eixo das novidades bem oleado. ◎

O QUE FARIA VOCÊ?

Imagine que foi ao estádio de basebol de Wrigleyville, em Chicago. Abriu o portão carregando no botão na parede exterior do canto Oeste do estádio. Subiu as escadas a correr e seguiu o caminho em volta para descobrir o carro secreto, um pequeno corcel desportivo amarelo, e decide dar uma volta com ele. O que fazer?



Ⓐ Percorrer a cidade no seu novo veículo em busca de criminosos? .....Veja na pág. 69

Ⓑ Deixar o seu trabalho de polícia e começar uma nova carreira como duplo automobilístico profissional?. .Veja na pág. 89

ULTRA SECRETO

SKATE SOUND
Foi revelada a lista de músicas que acompanha os combos de Tony em Tony Hawk's 3. Entre as canções participantes, conta-se The Boy Who Destroyed the World, de AFI, Hush, de KRS-One, Let's Get Dirty, de Redman, e Ace Of Spades, de Motorhead. Veja o preview nesta edição.

CANAL DA FANTASIA
Teve início no Japão a longamente aguardada série televisiva Final Fantasy. Apresentando novas tramas e personagens, a série mantém ainda assim bastantes elementos do velho FF – incluindo Chocobos e personagens invocadas – para agradar aos jogadores.

JAK AND DAXTER

▲ **QUANDO** DEZEMBRO ◎ **QUEM** NAUGHTY ⊗ **ONDE** WWW.NAUGHTYDOG.COM

APRESENTAÇÃO

PS2 recebe jogo de plataformas

A Lusomundo, distribuidora nacional das consolas PlayStation, apresentou no passado dia 27 de Novembro um dos títulos PS2 mais aguardados para este Natal.
A apresentação de Jak and Daxter: The Precursor Legacy foi um excelente pretexto para que Andrew Gavin e Jason Rubin, co-presidentes da Naughty Dog (a empresa responsável por Crash Bandicoot 1, 2, Warped e Team Racing), se deslocassem a Portugal para mostrarem um jogo de plataformas completamente diferente dos seus títulos anteriores e que, pelo que foi visionado, promete transformar-se num jogo de culto como o foi Crash.
Veja o teste nesta edição. ◎

Espantoso: visualmente, J&D é um dos melhores jogos de PS2.

Janela circular: portais úteis estão espalhados para o ajudar...

DO JAPÃO

INVASÃO DE MECHS

▲ **QUANDO** DEZEMBRO ◎ **QUEM** INFOGRAMES ⊗ **ONDE** WWW.GUNDAMOFFICIAL.COM

PRIMEIRAS IMAGENS

Gigante japonês invade Europa

Gundam poderá não significar muito pelos nossos lados, mas no Japão esta série de TV e anime já dura há vários anos e é muito popular.
Localizado num futuro arrasado pela guerra, o universo de Gundam é uma batalha entre o bem e o mal. Gundam Battle Assault é um beat 'em up ao estilo de X-Men, com 20 cenários e guerreiros voadores vestidos de mechs, a tentar transformar-se mutuamente em enferrujadas peças de sucata.
O modo história baseia-se na série televisiva do mesmo nome e coloca o utilizador no papel de Heero Yuy, um piloto decidido a manter a precária paz do mundo a qualquer preço.
O jogador enfrenta outros mechs, um a um, até vencer todos.
Mais informação sobre Gundam Battle no próximo mês. ◎

Club NOKIA
www.club.nokia.pt

NOKIA 5510

Embora diferente, tem um grande som!

O novo Nokia 5510 não parece uma aparelhagem. Nem tão pouco parece um telemóvel. Mas na verdade, é ambas as coisas, e muito mais: possuí um teclado alfanumérico, diversos jogos, um browser WAP, um rádio FM e um leitor de música digital. Soa bem, não soa?

Adere ao Club Nokia e tira o máximo partido do teu telemóvel Nokia. Como membro podes obter benefícios exclusivos. Podes adquirir óptimos serviços WAP em mobile.club.nokia.com ou na Web. Adere gratuitamente em www.club.nokia.pt

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

www.nokia.pt

Copyright © 2001. Nokia Mobile Phones. Todos os direitos reservados. Nokia e Nokia Connecting People são marcas comerciais registadas da Nokia Corporation. Navi é uma marca comercial registada da Nokia Corporation. Algumas funcionalidades dependem da rede. Verifique a disponibilidade dos serviços WAP junto do operador da rede e/ou do fornecedor de serviços WAP. Relativamente à música, consulte a legislação vigente no seu país; a música é protegida por copyright em tratados internacionais e leis nacionais.

ENVIEM AS VOSSAS CARTAS PARA: **Revista Oficial PlayStation** • Rua Laura Alves, 3 • 2745-152 QUELUZ ou playststion@rgb.pt

CORREIO

Boas notícias para aqueles que estão à espera do mini-ecrã da Sony para a PSone. A partir de Janeiro, este acessório estará disponível nas lojas da especialidade. Quanto ao teclado para a PS2, será posto à venda no mesmo mês em www.playstation.com.

DATAS

Quero felicitar-vos pelo excelente trabalho que têm realizado. Queria saber se GTA 3 e Tony Hawk's Pro Skater 3 vão sair para a PSone (e quando) e também a data de saída de Syphon Filter 3. Obrigado e continuem com o excelente trabalho.

Diogo Simões – via email

O jogo GTA 3 já se encontra disponível, mas só para PS2, não haverá uma versão PSone; Tony Hawk's Pro Skater 3 chegará à PSone durante o mês de Novembro e Syphon Filter 3 em Dezembro.

PONTUAÇÃO

Gostaria de saber as pontuações dos seguintes jogos: Tony Hawk's 2, Cool Boarders 3, Music 2000, Tomb Raider 2, Toca Touring Cars Championchip, Dave Mirra 1, NBA Showtime.

Lourenço Santos – via email

Tony Hawk's 2 foi testado na edição 63 e classificado com 9/10; Cool Boarders 3 na edição 39/40 e pontuado com 8/10; os jogos Tomb Raider 2 e Toca Touring Cars Championship não foram testados, pois são anteriores à primeira edição publicada, mas quando foram relançados a baixo preço, fizemos um pequeno teste a cada um deles e ambos obtiveram a pontuação 7/10; Dave Mirra obteve 8/10 na edição 64 e NBA Showtime 7/10 na edição 55.

GOLOS BONITOS

Gostaria de antes de tudo o que vou para aqui dizer dar-vos os parabéns pela vossa maravilhosa revista! Não existem palavras para a descrever. É uma autêntica bíblia! Nos últimos meses tem saído nas vossas fantásticas demos o Goal Of The Month e como passo a vida a jogar ISS2 e tenho alguns golos bonitos, à Figo, gostaria de os mostrar ao público! Por isso, gostava de saber se existe algum concurso desses em Portugal! Se não existe, deveria de haver! Acho que valeria a pena, pois é uma competição fantástica! Gostaria de saber qual o jogo que convém mais comprar já que estou com uma dúvida! É melhor comprar WSPC (World's Scariest Police Chases) ou The Italian Job! Já sei dos testes, mas nas demos gostei mais do Italian! Já que as demos não dizem tudo gostaria de saber a vossa opinião! Até uma próxima vez!

Artur Miler – via email

O campeonato Goal Of The Month é organizado pela revista inglesa e dirige-se apenas aos leitores do Reino Unido. Como publicamos a versão inglesa do CD, os nossos leitores têm acesso aos golos eleitos pela edição britânica. Não existe nenhum concurso deste género a nível oficial, mas não está posta de parte uma competição assim na edição portuguesa. Porém os resultados nunca poderiam ser publicados no CD de demos, pois não temos qualquer tipo de intervenção relativamente ao conteúdo deste. Como já dissemos várias vezes, não seria ético da nossa parte aconselhar a compra deste ou daquele jogo. Além disso, tanto os testes como as demos desses títulos já foram publicados. Terá de ser o leitor a decidir. Jogue novamente as demos e de certeza que chegará a uma conclusão.

QUANDO?...

Gostava de saber quando vai sair o jogo Metal Gear Solid 2 para a PlayStation 2 e para PC. E quando sairá o próximo Tomb Raider?

Diogo Simões – via email

Metal Gear Solid será lançado a 22 de Fevereiro de 2002. O próximo Tomb Raider ainda não tem data de saída.

CÓDIGOS

Primeiro que tudo, quero dar-vos os parabéns pela revista, que é excelente. Em segundo lugar, gostava de saber se já foram publicados códigos para o jogo da Net Yaroze, Rocks 'n' Gems. É que fiquei encalhado no nível 8. Já foi publicada a demo de algum Final Fantasy (7 ou 8) e do Resident Evil 2? Continuem o excelente trabalho.

Rui Lopes – via email

Nunca publicámos códigos para jogos Net Yaroze. A séries Final Fantasy e Resident Evil nunca tiveram nenhum dos seus títulos no nosso CD de demos.

MGS2

Primeiro, quero dar-vos os parabéns pelo excelente trabalho. Quando saem Final Fantasy X e MGS2? Já sabem quando sai o modem para a PS2? Cumprimentos e continuem o bom trabalho.

Ricardo Neto – via email

Metal Gear Solid 2 sai a 22 de Fevereiro de 2002, Final Fantasy ficará disponível durante a Primavera e o modem da PS2 ainda não tem data de saída definida.

DADDY

Sou um admirador do vosso fantástico trabalho, mas na revista 75 em Top Secret Truques do Daddy, fiquei desiludido, pois na super dica da página 68, Dave Mirra Maximum Remix, na opção desbloquear Slim Jim, não se deve aplicar o código na selecção do ciclista, mas sim na selecção da pista, nessa dica, apesar de tudo, deviam

ter mandado códigos para ter todas as bicicletas. Gostava que publicassem códigos para Tony Hawk's 2.
A edição número 100 vai ser uma revista especial? Continuem o fantástico trabalho.
Alexandre Moreira – via email

Aqui fica a correcção relativamente ao truque da edição 75 e o nosso pedido de desculpas pelo sucedido.
O leitor António Neves também nos escreveu sobre o mesmo assunto e enviou-nos o truque para desbloquear todas as bicicletas: no menu das bicicletas, pressione ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ◎.
A solução de Tony Hawk's 2 foi publicada na edição 65 e 66 e publicámos truques na edição 68, 72, 73 e 74. Certamente que vamos reservar uma surpresa para a edição 100, mas antes disso ainda temos de fazer 20 revistas.

HELICÓPTERO

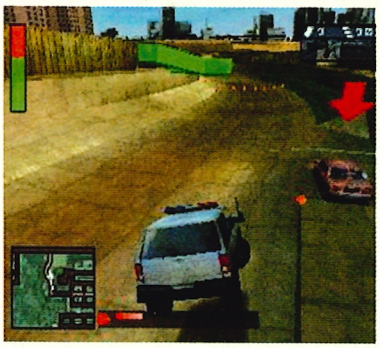
O meu nome é José Pereira, tenho 11 anos e sou um leitor assíduo da vossa revista desde o número 60. Gostaria que me informassem de alguns títulos de jogos de helicópteros além de Army Men (piedade!) para PS1 e que me dissessem a pontuação dos mesmos. Também gostava de dizer que na minha opinião o célebre Gran Turismo 2 não chega aos calcanhares de Toca WTC. Continuem com o excelente trabalho e boa sorte.
José Pereira – via email

A consola PS1 ainda não foi contemplada com um jogo de helicópteros à altura.
Além dos títulos Army Men, testámos também R/C Stunt Copter na edição 54 e foi classificado com 3/10.

WSPC

Queria dar-vos os parabéns pela excelente revista que publicam todos os meses. Queria saber com que pontuação foi classificado o World's Scariest Police Chases e qual o seu preço actualmente.
Tiago Varela – Aveiro

O jogo que refere foi pontuado com 9/10 na edição 74 e encontra-se à venda por 8990$00 (44,84 euros).



MINI-ECRÃ

Parabéns pela magnífica revista que todos os meses colocam no mercado. Tenho uma PS1 e variadíssimos jogos de estratégia, plataformas, acção, mas os que mais adoro são os de condução e simuladores de voo. Estou desesperadamente à espera que coloquem o tão aguardado ecrã oficial no mercado para poder adquiri-lo, pois quando tenho de transportar a PS1 tenho de levar a televisão pequena. Mas o assunto que me levou a escrever foi o jogo Firestorm – Thunderhawk 2 que gosto bastante de jogar. Queria pedir-vos truques e dicas para este jogo, pois já recorri a várias revistas e livros e não encontro nada. Se não for pedir muito, se souberem a data de saída do ecrã, também gostaria de o saber.
Orlando Santos – Sacavém

Lamentamos não poder ajudar, mas nunca publicámos truques para o jogo Firestorm – Thunderhawk 2, apesar de termos publicado o teste na edição 64. Quanto ao mini-ecrã oficial, temos boas notícias para si. Como referimos na página 6, o ecrã estará disponível em finais de Janeiro a um preço ainda por definir.

SUGESTÕES

Queria dar-vos os parabéns pela excelente revista que publicam. Tenho algumas ideias para melhorar ainda mais a vossa revista: porque é que não realizam um pequeno vídeo (se possível) todos os meses sobre as novidades da PSone e PS2 pelo território japonês e por todo o mundo. Podiam também fazer um pequeno livrinho com várias dicas para jogos e um concurso de desenho. Sou um grande desenhador e acho que seria a revista mais "cool" do mundo (embora já seja!), se não desperdiçassem esta ideia! É mesmo verdade que vão deixar de fabricar jogos de PS1 em 2002?
David João – Lisboa

Agradecemos as sugestões e vamos pensar especialmente no concurso de desenho. Não se vai deixar de fabricar jogos de PS1 tão depressa. São muitas as consolas espalhadas por todo o mundo e isso é tido em consideração pelos produtores de jogos. Os possuidores de PS1 não têm motivos para preocupação, pois continuarão a ter à sua disposição por muito tempo lançamentos de qualidade. Aliás, todos os meses publicamos notícias e previews de jogos prestes a serem lançados, além dos títulos que testamos.

CAMPEONATO

Tomei conhecimento através da vossa revista da realização do campeonato GT3. Queria, por isso, pedir, caso fosse possível, a realização de uma competição do mesmo género com ISS Pro Evolution 2.
Carlos Lopes – Sátão

O campeonato GT3 é realizado pela Lusomundo, a distribuidora do jogo no nosso país. Uma competição nos mesmos moldes com ISS Pro Evolution 2 é uma boa ideia, mas necessitaria da aprovação da editora do título.

MANAGER

Olá, especialistas do vício. Gostava que me esclarecessem umas dúvidas. Um jogo PS1 inserido na PS2 pode ser gravado no Memory Card? Existe algum jogo de estratégia de futebol para PS2? Qual?
Óscar de Brito – Amadora

Os jogos PS1 jogados numa PS2 podem ser gravados no cartão de memória. Ainda não surgiu nenhum Manager de futebol para a PS2, mas não deve faltar muito para que isso aconteça, pois é um género muito procurado.

JOGOS

Os jogos da PS2 funcionam na PS1. Se funcionam, gostaria de comprar o jogo Splashdown e saber qual a pontuação.
Test Drive Off-Road: Wide Open para PS2 é a continuação de Driver 2 para PS1?
Qual a pontuação de Hydro Thunder e de World Scariest Police Chases? Quando surgirá um jogo Driver 3?
Daniel Nora – Vila Nova de Gaia

Os jogos PS2 não funcionam na PS1. O jogo Splashdown não foi testado, apenas publicámos o preview na edição 75.
O jogo Test Drive Off-Road não tem qualquer relação com Driver 2, apesar de ser do mesmo género. Hydro Thunder foi classificado com 8/10 e WSPC com 9/10. Não há notícias sobre um título Driver 3.

CABO

Tenho um cabo de 21 pinos que liga a PS2 à minha televisão, mas os DVDs, quando reproduzidos, ficam com uma cor esverdeada.
Existe algum cabo de 21 pinos que não faça isso? Se sim, onde o posso encontrar?
David Branco – via email

À partida, o problema poderá ser do cabo que usa, ou da ficha de 21 pinos do seu televisor; por vezes, alguns cabos e/ou as fichas de 21 pinos não têm todos os seus pinos ligados internamente, o que se pode reflectir na impossibilidade de ouvir som ou, como neste caso, na deformação da cor. Experimente utilizar um outro cabo de 21 pinos ou, em alternativa, ligar a PS2 a outro televisor com uma ficha semelhante - deverá conseguir identificar a fonte do problema. Caso a situação se mantenha, será melhor contactar a assistência técnica para a PS2, de modo a perceber se existe algum problema com a própria saída de sinal da consola (o que não parece provável). ■

UM OLHAR SOBRE O FUTURO

UMA ESPREITADELA AOS JOGOS DE AMANHÃ...

Panzer Front Bis

No Japão, este segundo jogo Panzer Front (o simulador de um tanque da Segunda Guerra Mundial) vendeu muito bem. O modo história, em que os jogadores interpretam o comandante nazi de um tanque, foi considerado demasiado controverso para o público europeu e suspenso. Esta é a má notícia. Com um tom mais auspicioso, a versão inglesa ostenta nove missões completamente novas (elevando os confrontos a um total de 35), e o módico preço irá agradar aos mais poupados. O que mais consegue o seu dinheiro comprar? Bem, para valorizar a densa atmosfera, as guarnições dos tanques terão agora diálogos – assim sendo, irá ouvir o seu inimigo a clamar por misericórdia e a receber felicitações do seu próprio lado depois de um tiro certeiro! No entanto, o que deixou realmente a Revista PlayStation a babar-se foi o editor magnificamente detalhado, que lhe permite trabalhar com 50 mapas para criar os seus próprios níveis. Junte-lhe viaturas de transporte das tropas, aviões de combate Thyphoon, artilharia antitanque e 100 variantes de tanques autênticos da Segunda Guerra Mundial e obtém a receita para um explosivo jogo táctico de acção. Você pode até alterar as condições atmosféricas e editar as marcas dos tanques. Leia a Preview da próxima edição para se inteirar sobre a acção que complementa este fantástico jogo minucioso. Previmos que esteja a transbordar dela!

- NOVE NOVAS MISSÕES DE ARRASAR.
- MAIS DE 45 TANQUES PARA MANOBRAR E DESTRUIR.
- IMPONENTE EDITOR DE MISSÕES.
- AGORA PODE OUVI-LOS GRITAR!

Atacar e fugir: o melhor é ser bom com o canhão, pois não vai conseguir fugir dentro de uma coisa destas.

O QUÊ? A controversa sequela para o grande jogo de tanques Panzer Front (Revista PlayStation 71 9/10).

QUEM? Editado pela JVC, os saqueadores de excelentes jogos japoneses.

TANQUES MEMORÁVEIS
OK, podem ser mais lentos do que uma lesma com uma doença em fase terminal, mas estes "velhotes" ainda conseguem fazer grandes estragos.

Derrapagem: sim, pode derrapar com um tanque, mas fazer curvas com o travão de mão é estritamente proibido.

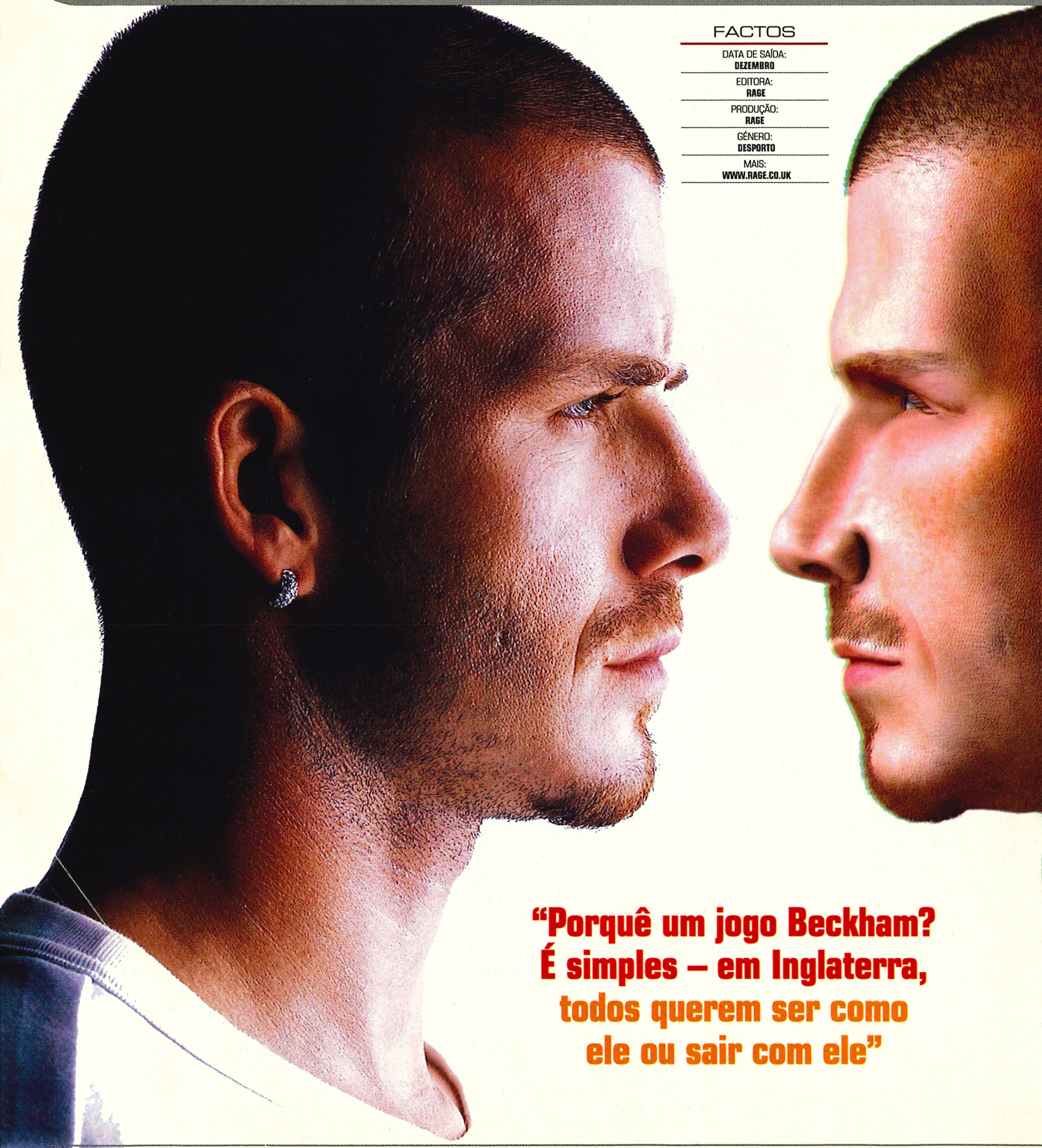
"Há um total de 35 confrontos e o preço fará vibrar os mais poupados"

Ataque furtivo: pode lançar os seus misseis a uma grande distância.

Escaldante: tente não ficar preso lá dentro, pois é capaz de aquecer um bocado!

• **QUANDO?** Nas prateleiras, por volta de Fevereiro... data exacta – CONFIDENCIAL

• **PORQUÊ?** Porque o original foi um estouro na Europa e esta sequela vendeu imenso no Japão.



FACTOS

DATA DE SAÍDA:	**DEZEMBRO**
EDITORA:	**RAGE**
PRODUÇÃO:	**RAGE**
GÉNERO:	**DESPORTO**
MAIS:	**WWW.RAGE.CO.UK**

"Porquê um jogo Beckham? É simples – em Inglaterra, todos querem ser como ele ou sair com ele"

DAVID BECKHAM SOCCER

Treine como ele. Jogue como ele. Seja ele. Depois de FIFA e ISS, o menino de ouro da selecção inglesa faz a sua estreia na PlayStation.

Se o leitor é fã do futebol inglês e, por acréscimo, de David Beckham, saberá que David Robert Joseph Beckham tem pernas com 91 cm, uma cara bonita, cabelo rapado, é um jogador de futebol consideravelmente bom e é casado com uma jovem elegante (ex-Posh Spice). É ou não um herói? Mas porquê um jogo Beckham? É simples – em Inglaterra, todos querem ser como ele ou sair com ele, o que é um bom pretexto para vender jogos. Espere! Antes que volte para a sua sessão de ISS/FIFA, preste atenção a isto: David Beckham Soccer é um jogo de futebol que lhe oferece algo novo e poderá ser uma adição valiosa à sua colecção de troféus da PS1. Além da época normal e dos torneios existem nada mais nada menos do que oito cenários de desafios e um número generoso de modos arcada. Todavia, quem proporciona o material realmente interessante é o próprio Beckham – sim, este software está completamente personalizado e o seu raio de influência estende-se, essencialmente, às suas áreas de especialidade como futebolista. Para começar, num jogo, as jogadas planeadas são cruciais e a Rage desenvolveu, a conselho de David, um método inteiramente novo de colocar a bola tanto na baliza como à mercê do atacante. O outro grande impulso da jogabilidade advém de algo que David muito aprecia – os treinos. Desde os seus tempos de jovem magricela, Beckham tem trabalhado arduamente para aperfeiçoar o seu desempenho e isso está aqui reflectido com incontáveis opções de treino que são tão úteis como divertidas. E, agora, vamos entrar em campo...

Mundial: David Beckham Soccer permite-lhe jogar com as melhores selecções mundiais.

Jogadas com classe: tire partido das situações de bola parada.

"Acredito que se deve trabalhar arduamente para aperfeiçoar todos os aspectos do desempenho"

MODO ARCADA

Antes de entrar na época, precisa de aprimorar a sua técnica com alguns jogos de treino. Felizmente, há bastantes modos emocionantes para o manter interessado...

SOBREVIVÊNCIA
Jogue numa equipa internacional. Se ganhar, defrontará outra equipa. A peculiaridade é que o adversário terá como vantagem os golos já marcados. Se você venceu por 5-2, quem o defrontar, herdará os dois golos de avanço.

VENCER O BRASIL
Eles são os melhores, relegando a França para segundo plano. Tudo o que tem que fazer é derrotá-los com a França e, a partir daí, com todas as outras equipas até à mais fraca do jogo: a República da Coreia!

PARTIDAS CLÁSSICAS
Dê o pontapé de saída no ano de 1989, quando o Arsenal derrotar o Liverpool com dois cantos para arrebatar o título. Iniciando como Arsenal, você vence por 1-0 e tem de avançar até ao desafio seguinte.

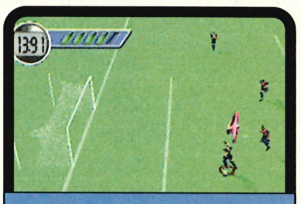
O GRANDE DESAFIO

Antes de entrar em campo de forma competitiva, aperfeiçoe a sua técnica com as sessões de treino interactivo do jogo

O sistema de treino é a grande novidade de David Beckham Soccer e é tão divertido como educativo. Primeiro, tem de apanhar a sua insígnia de treinador no nível Youth onde melhora os passes e remates básicos.
De seguida, parte para o nível Reserve e aí tem de trabalhar mais arduamente pelo sucesso sob condições que se aproximam mais às de uma situação de jogo. Espezinhar a bola e movê-la com remates patéticos para dentro de uma rede vazia não vale. Estas duas primeiras insígnias têm um funcionamento muito semelhante ao dos testes de Gran Turismo com seis aspectos do treino melhorados em cinco partes progressivamente mais difíceis. Por fim, as coisas aquecem com os magníficos desafios no nível Professional que desbloqueiam equipas e estádios secretos no resto do jogo. São um verdadeiro teste à sua perícia enquanto faz cruzamentos, passes e remata a alvos, ganhando pontos que dependem da sua precisão.

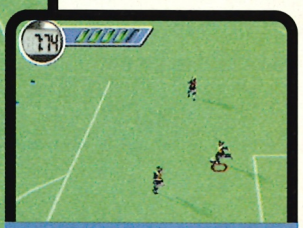
YOUTH

Aprenda o básico e comece a dominar os controlos que o levarão a alcançar a glória futebolística

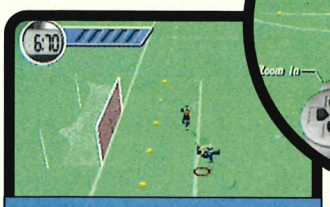


• Passes
Faça cinco passes sem oposição e depois com alguns adversários. Isto será uma iniciação à forma de passar a bola e descobrir espaço.

• Cantos
Uma introdução à arte dos pontapés de canto. Segure o botão do jogador para quem quer passar e faça-o correr para o espaço antes de soltar a bola e marcar.

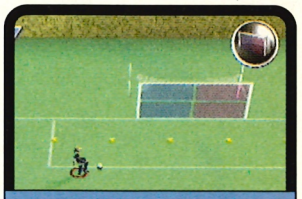


• Defesa
Retire a bola da área perigosa. Aprenderá como chutar em segurança antes da bola bater no chão ou a cabecear pela primeira vez.



• Livres
A especialidade do Sr. Beckham. Posicione o seu jogador, utilize os botões laterais para acertar a direcção e depois força.
É semelhante ao sistema usado em FIFA.

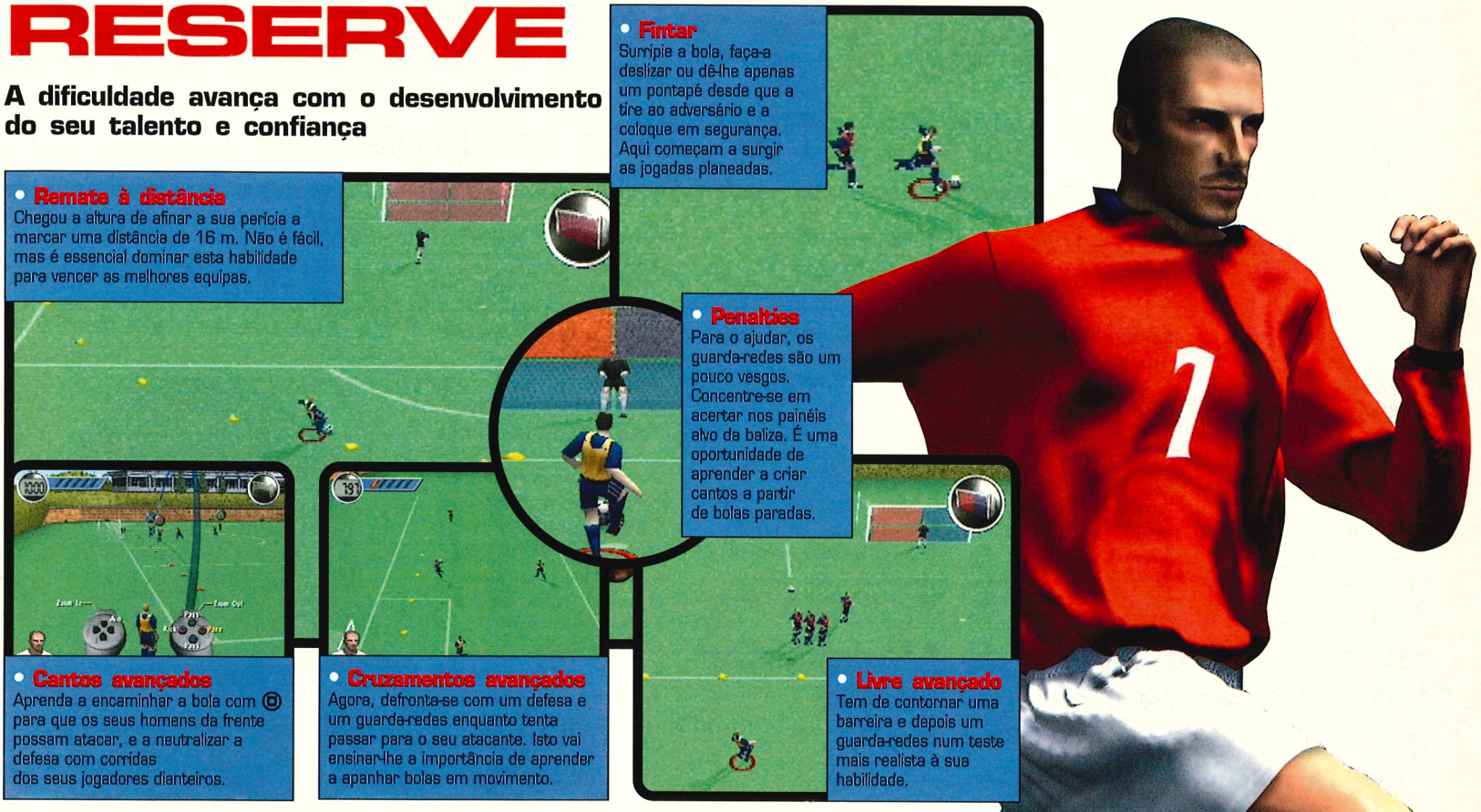
• Cruzamentos
Dê um toque na bola com △ e sacuda-a para a baliza com □. As coisas complicam-se pois tem de descobrir o canto mais afastado da baliza e concretizar com precisão.



• Remates
Uma introdução básica, pois tem como alvo áreas amplas da baliza. Não é muito desafiante, mas é um princípio suave que lhe dá um gostinho da acção.

RESERVE

A dificuldade avança com o desenvolvimento do seu talento e confiança



• Fintar
Surripie a bola, faça-a deslizar ou dê-lhe apenas um pontapé desde que a tire ao adversário e a coloque em segurança. Aqui começam a surgir as jogadas planeadas.

• Remate à distância
Chegou a altura de afinar a sua perícia a marcar uma distância de 16 m. Não é fácil, mas é essencial dominar esta habilidade para vencer as melhores equipas.

• Penalties
Para o ajudar, os guarda-redes são um pouco vesgos. Concentre-se em acertar nos painéis alvo da baliza. É uma oportunidade de aprender a criar cantos a partir de bolas paradas.

• Cantos avançados
Aprenda a encaminhar a bola com ◎ para que os seus homens da frente possam atacar, e a neutralizar a defesa com corridas dos seus jogadores dianteiros.

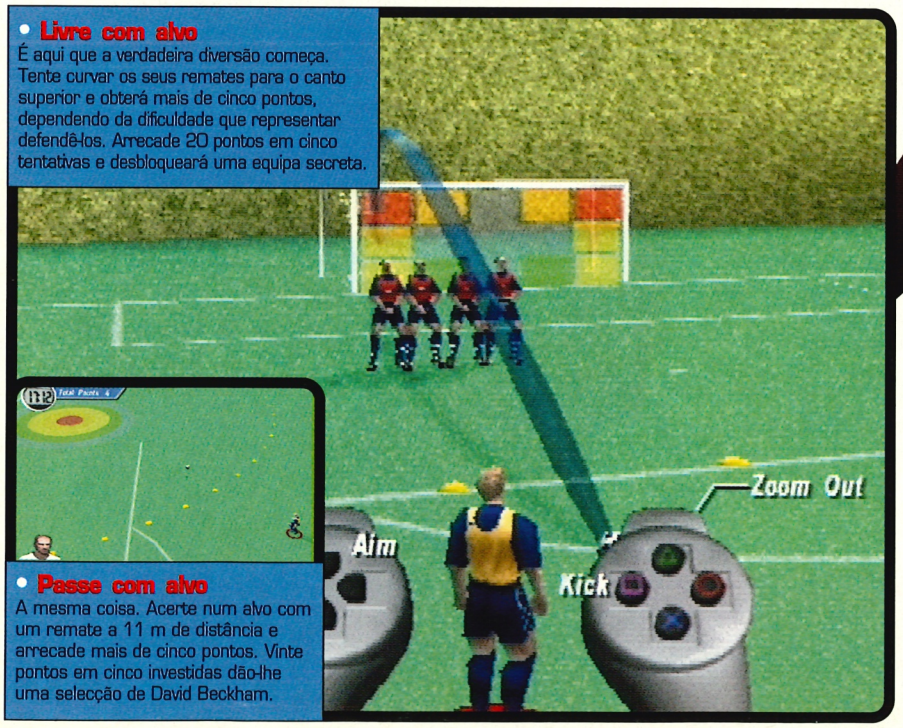
• Cruzamentos avançados
Agora, defronta-se com um defesa e um guarda-redes enquanto tenta passar para o seu atacante. Isto vai ensinar-lhe a importância de aprender a apanhar bolas em movimento.

• Livre avançado
Tem de contornar uma barreira e depois um guarda-redes num teste mais realista à sua habilidade.

PROFESSIONAL

Agora, treinar é mais divertido, pois acrescenta precisão e controlo aos passes e concretizações

• Livre com alvo
É aqui que a verdadeira diversão começa. Tente curvar os seus remates para o canto superior e obterá mais de cinco pontos, dependendo da dificuldade que representar defendê-los. Arrecade 20 pontos em cinco tentativas e desbloqueará uma equipa secreta.



• Passe com alvo
A mesma coisa. Acerte num alvo com um remate a 11 m de distância e arrecade mais de cinco pontos. Vinte pontos em cinco investidas dão-lhe uma selecção de David Beckham.

• Cruzamento com alvo
Tem de atingir um alvo próximo da área de grande penalidade, tendo em conta velocidade, desvio, direcção e elevação. É tão satisfatório dar um tiro certeiro. Vinte pontos = equipa desbloqueada.

• Livre
Tempo para alguma acção de três/cinco. Tem 90 segundos para marcar o maior número de golos possível. Marque mais de cinco e acederá a uma edição especial de equipas desbloqueadas.

• Rematar para um alvo
Tem de acertar num alvo em movimento num limite de 30 segundos. Marque mais de 20 pontos e desbloqueará um segredo. Atenção: este é o desafio mais difícil do jogo.

• Destruir painéis
Agora, joga contra o relógio enquanto tenta destruir os quatro painéis da baliza. Consiga-o em menos de dez segundos e obterá um estádio escondido.

ENTREVISTA

A Revista Oficial PlayStation falou com David Beckham

Nos momentos de verdadeira adversidade futebolística, a classe e o talento naturais brilharão sempre como um diamante no meio de pechisbeque. O talento individual pode conferir, ou confirmar, instantaneamente, o estatuto de herói. Tal situação ocorreu em Manchester quando a Inglaterra enfrentou a humilhação de vencer a Grécia apenas no tempo de compensação e de ser derrotada pelos arqui-inimigos alemães na qualificação para o Mundial. O livre marcado por Beckham no período de compensação passou por cima da barreira, pelo guarda-redes espantado e entrou na baliza.

Entrevistámos Beckham pouco antes. Apesar da sua personalidade confiante quando está no campo, David estava nervoso por falar sobre videojogos. Não necessitava de se ter preocupado – qualquer homem com uma PSone integrada no seu carro cativa-nos imediatamente...

Beckham descansa deitado num sofá no balneário, despido da cintura para cima, com dois brincos de diamantes fulgurantes. Estatura média, constituição um pouco magra e a sua voz é suave.

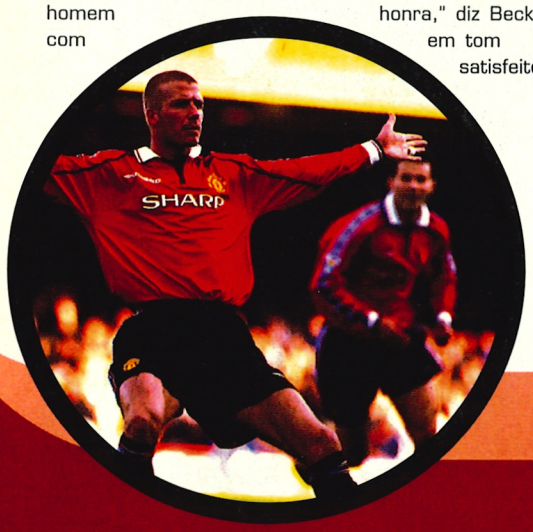
Ele começa por tecer um elogio gentil sobre a escola de futebol de Bobby Charlton e refere o seu desejo de "trabalhar com miúdos em vez de se dedicar à gestão". Contudo, este início de conversa sentimental não lhe diminui o genuíno desejo de jogar bem futebol, e jogar por Inglaterra. "Ser capitão da selecção é um sonho tornado realidade e uma grande honra," diz Beckham em tom satisfeito, explicando, "Apreciei o sucesso que tive com o Manchester United, mas ganhar um troféu com a selecção inglesa seria espectacular".

O clube natal de Beckham é o Old Trafford, e David apressa-se a desmentir rumores de que o Manchester United tinha o intuito de terminar a época sem nenhuma derrota. "Isso foi algo que se disse por dizer, os jogadores apenas pensaram que seria uma fantasia para acabar o reinado de Alex Fergunson." Esse sonho depressa se dissipou... "mas pode realizá-lo no videojogo, David Beckham Soccer, o que é bom." Tens razão David!

Continuando com o jogo como tema de conversa, Beckham desvenda o segredo mais mal guardado do seu sucesso – trabalhar afincadamente nos treinos. "Acredito que se deve trabalhar de forma consistente a fim de melhorar a performance", diz ele com um sorriso radiante. "É um aspecto que eu queria desesperadamente ver no jogo, e não apenas as jogadas planeadas." Ele explica o seu entusiasmo: "Para ser um jogador de primeira, você tem de treinar todos os aspectos do seu desempenho."

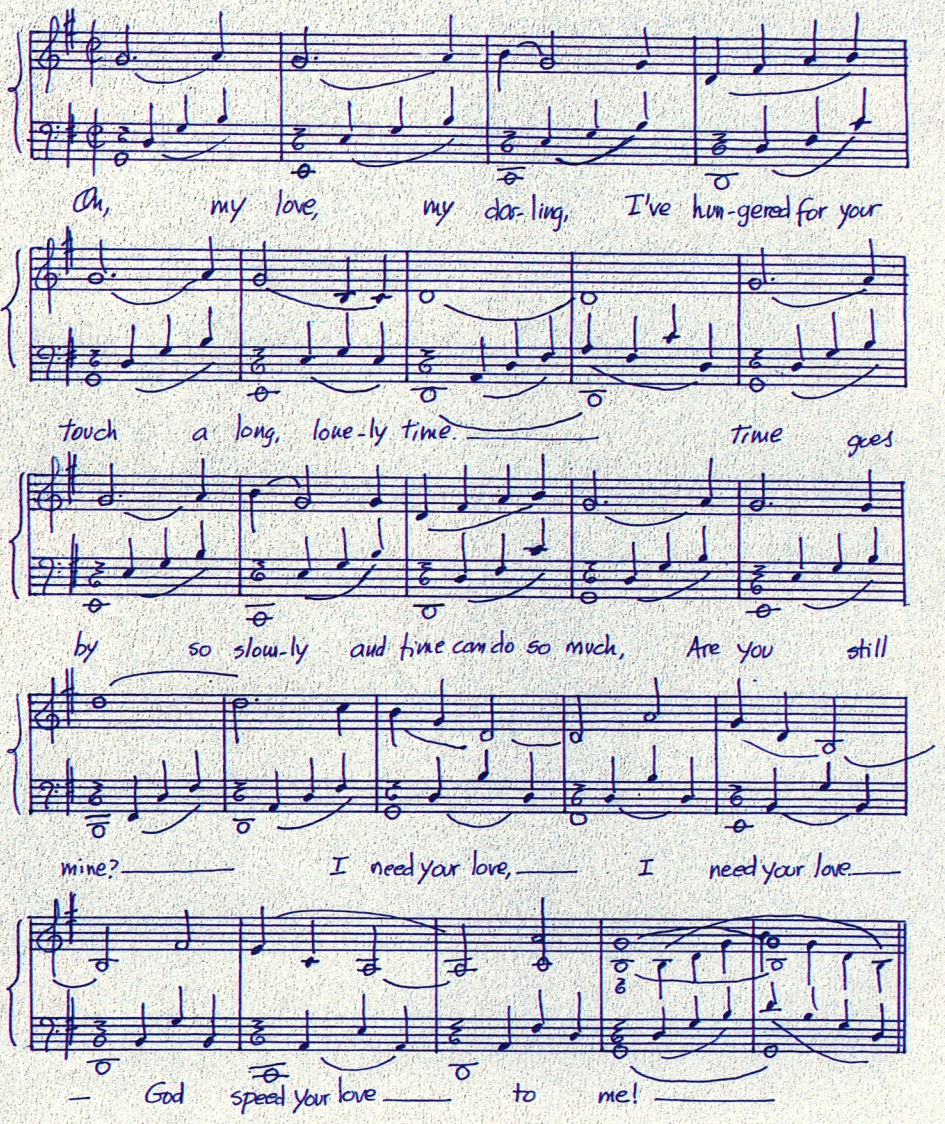
Um facto reforçado pela disposição de Alex Fergunson em modificar a equipa do United consoante a forma física dos jogadores. Beckham termina dizendo, "No Manchester United nada é garantido, e os bons jogadores estão sempre a tentar ficar com a minha posição. É assim que deve ser, e é assim que eu gosto." Algo nos diz que Beckham permanecerá no Manchester United e na equipa principal da selecção por algum tempo. Mas como é você quem está por detrás do Beckham virtual, a decisão é sua.

"Apreciei o sucesso no Manchester United mas ganhar um troféu com a selecção inglesa seria espectacular"



A revista de Beckham: David aconchega junto ao peito uma cópia da sua revista favorita.

Querido João,



da sempre tua,

Marta

Serviço de Mensagens Musicais. Uma música diz mais que mil palavras.

Chegou a melhor maneira de dedicares, a quem quiseres, a música que quiseres. O novo Serviço de Mensagens Musicais da Optimus permite-te, a partir do teu telemóvel, enviares uma música e uma mensagem de voz. Podes também ouvir excertos de músicas ou as últimas notícias do mundo da música. **Liga já 1288** e escolhe uma daquelas músicas que falam por si.

OPTIMUS

DATA DE SAÍDA: **DEZEMBRO**
EDITORA: **ACTIVISION**
PRODUÇÃO: **SHABA STUDIOS**
MAIS: **WWW.ACTIVISION.COM**

Tony Hawk´s Pro Skater 3

Não há capacetes, nem joelheiras e muito pouca gravidade...

PONTUAÇÃO

Os três níveis que jogámos na versão de Preview são arenas de competição. Tem três tentativas de um minuto para bater a pontuação mais elevada. Depois, seis juízes pontuam-no numa escala até 100, antes de ser calculada a média.
Qualquer coisa acima de 92 deverá dar-lhe uma vitória.

Vença esta: conseguimos uma pontuação imbatível, após um desempenho brilhante.

ACTO DE EQUILÍBRIO

Agora tem barras de equilíbrio nos grinds e manuals. As barras tornam os grinds uma ciência mais exacta, sem retirar o desafio de se manter na vertical – quanto mais tempo durar o grind, mais difícil é manter-se no percurso.

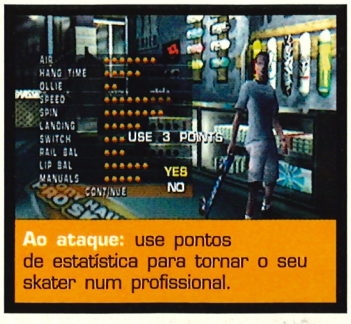
SUBA AS RAMPAS

As suas pontuações aumentarão de forma considerável se aproveitar habilmente as rampas.
Salte, rodopie e agarre a prancha depois de gerar tanto "ar" quanto possível, para mega pontuações. Muito radical.

Muito ar: Tony flutua na direcção do céu e inicia combos de proezas mortais.

SUBA AO TOPO

Para que não se queixe do seu skater, agora há pontos espalhados ao longo de cada nível.
Assim que apanhar essas pepitas douradas, pode começar a transformar o seu perdedor inveterado num mestre das pranchas.



Ao ataque: use pontos de estatística para tornar o seu skater num profissional.

A trilogia ficou completa e o mundo dos desportos radicais foi, mais uma vez, abalado. Tony Hawk está de volta com novas proezas e uma postura irreverente. Tony regressa numa aventura completamente nova que vai, sem dúvida, entusiasmar os fãs dos primeiros dois jogos e converter os restantes gentios que ainda não experimentaram as alegrias do skate. Baseado num modelo familiar de objectivos por nível (45, no total) e em algumas pistas de competição, Tony 3 não é propriamente inovador. Contudo, há novos pormenores, como uma barra de equilibrio para grinds e pontos de estatísticas para recolher. Ainda pode registar três pontuações difíceis, encontrar a cassete escondida e desempenhar grinds em objectos do cenário, mas há mais...

PENSE EM GRANDE

Dedicámos horas a TH3 para descobrir que tem muita profundidade. Nos níveis de competição pode agora pausar o jogo e ver uma lista de pontuações com classificações até 10.000.000 pontos, logo, os especialistas têm bastantes objectivos para atingir. Além disso, os níveis são maiores e os objectivos são mais difíceis à medida que caminha para o topo da tabela. O resultado é um jogo que não aliena principiantes, nem condescende com os veteranos. O melhor de tudo, é que apanhámos alguns itens escondidos, uma opção que pensávamos ter sido substituída por pontos de estatística, e ganhámos uma prancha bónus. O principal prazer do jogo advém de aterragens de proezas incríveis, associadas a grinds, manuals e tudo o que puder exibir. Assim, a existência de vários novos movimentos, vai ser um desafio para aqueles que já ultrapassaram cada rodopio de Tony. O modo para dois jogadores é bastante

A-P-A-N-H-E

Em cada nível, um dos seus objectivos é apanhar as cinco letras da palavra "skate", o que faz com que explore toda a arena.
O percurso apresenta-lhe alguns bónus de grinds e saltos, que lhe vão dar grandes pontuações mais tarde.

Um K dinâmico: apanhe as letras e aprenda o percurso.

ÍMAN DE FRIGORÍFICO

No nível Suburbia, é-lhe pedido que ponha as mãos em cinco utensílios domésticos.
Provavelmente, a Activision como amiga do ozono, quer levá-los para longe.

Boa acção: use a sua prancha para salvar o planeta, ou quase...

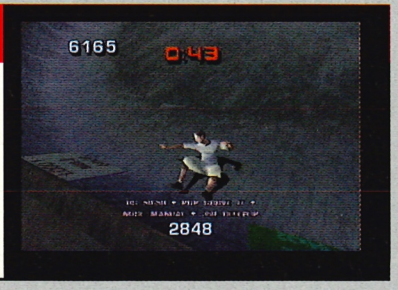
ALTOS VOOS

Depois das altas aventuras de Matt Hoffman, Tony quer um pedaço de acção, por isso, conte ter uma visão superior em várias ocasiões.
Rio e Suburbia são os níveis a evitar se tem vertigens.

Equilíbrio: ele dança no tecto, após um Grind superior.

CAIR DE COSTAS

Como nos dois primeiros jogos, passará grande parte do tempo do jogo com o traseiro no chão, ou porque fez asneira ou porque tentou uma proeza complicada e falhou redondamente.
As novas animações significam que vai encolher-se após cada queda.



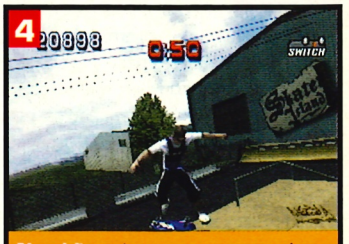
VOANDO EM ISLAND

Skater Island é um local lendário da vida real. Eis como tirar melhor partido dele em Tony Hawk's 3.

Nos pipes: obtenha algum ar neste half-pipe paradisíaco.

Grinds: os canos centrais e os carris são ideais para deslizar.

Piscinas: use piscinas vazias para grinds e acrobacias complicadas.



No chão: vá para a rua, apanhar ar fresco e executar movimentos.

semelhante ao dos jogos anteriores. Existe uma característica nova, Tag, onde tem de competir com o seu colega e atrasá-lo através de uma série de acrobacias. Os velhos favoritos, como Horse, Trick Attack e Graffiti também estão presentes. Infelizmente, ainda não vimos algumas das novas características prometidas, como o tremor de terra em LA e os espectadores, que acrescentarão bónus ao seu desempenho.
Pode vir a ser um jogo espantoso.

OPINIÃO

POSITIVO
- Novos níveis complicados
- Pormenores impecáveis
- Melhores animações

NEGATIVO
- Jogabilidade familiar
- Poucos skaters novos

A SABER
Muito semelhante aos anteriores, mas agita o nosso mundo.

DATA DE SAÍDA: **DEZEMBRO**
EDITORA: **EIDOS INTERACTIVE**
PRODUÇÃO: **TEQUE SOFTWARE**
MAIS: **WWW.EIDOS.CO.UK**

Popstar Maker

Alguma vez ouviu um CD e pensou "Eu faço melhor!"? É tempo de mostrar o que vale.

O VISUAL

Tudo bem, os membros do seu grupo não sabem cantar nem no duche. Não há problema. Desde que o aspecto esteja à altura da função, é meio caminho andado. Popstar Maker dá-lhe a oportunidade de personalizar as roupas de cada elemento desde a raiz do cabelo à sola dos sapatos.

Fatiotas janotas: vista o seu grupo com o último grito da moda.

A SUA CANÇÃO

Na qualidade de responsável por uma banda por contratar, o jogador tem de a pôr num estúdio de gravação o mais depressa possível. O editor de faixas de Popstar Maker permite-lhe escolher entre inúmeros ritmos para fabricar o seu próprio êxito, de percussão e baixo até vozes e sintetizador. Balada ou música de dança, a escolha é sua.

DEIXE-ME DIVERTI-LO

Não descure as suas aparições em público. Pratique, lance um ou dois singles e não tarda nada será o momento de o seu grupo se apresentar ao vivo. E quando isso acontecer, pode escolher o local e o conjunto contra o qual se apresentam. Também pode alternar entre vários ângulos de câmara para aquele visual autêntico.

Câmara um: fazer um disco promocional aqui é uma brincadeira.

O que põe os produtores de música fora da cama todas as manhãs, os leva até ao estúdio de gravação e garante que eles se empenham? Com Popstar Maker, pode descobrir a resposta, pegando nos membros de um novo grupo e formando-os para o estrelato. Na sequência do sucesso do programa Popstars, o jogo prepara-se para se tornar uma variante musical dos jogos de gestão que há anos se limitam ao mundo do futebol. O jogador escolhe até quatro aspirantes a estrelas, dá-lhes um nome e selecciona as suas vestimentas. As opções incluem marcação de agendas, verificação de email e confirmação das tabelas de singles e álbuns. Tem que dar ao seu grupo uma imagem e uma sonoridade que destaque. E isto apenas para obter um contrato discográfico. Depois, começa o verdadeiro trabalho. Desde criar faixas a organizar entrevistas e conceber capas de CDs, Popstar Maker tem várias opções. É duvidoso que isso baste para manter a novidade, mas vale a pena ficar atento.

OPINIÃO

POSITIVO
- Fazer faixas é um estouro
- Veja os cantores em acção (imensas opções)

NEGATIVO
- Os gráficos são algo fracos
- Pode tornar-se repetitivo

A SABER
Diversão musical inovadora para aspirantes a Popstars.

PlayStation 2

CAUSE UMA BOA PRIMEIRA IMPRESSÃO

Se uma espada ou um machado não for suficiente, então precisa de uma arma que os inimigos não esqueçam facilmente. O domínio do arco e da flecha é essencial se quiser subsistir no mundo de Baldur's Gate™. Três milhões e meio de pessoas experimentaram a versão para PC – mas esta é diferente, muito diferente. São 55 níveis de combate frenético. E uma interacção de personagens a uma escala nunca antes vista. Isto é Baldur's Gate™: Dark Alliance™.

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate™

DARK ALLIANCE

Esqueça tudo o que ficou para trás.

Distribuido por:

www.interplay.com/bgdarkalliance

developed by snowblind studios

DATA DE SAÍDA: **DEZEMBRO**
EDITORA: **BAM!**
PRODUÇÃO: **VIS/ASYLUM**
MAIS: **REVISTA 77**
WWW.CARTOONNETWORK.COM

Powerpuff Girls

Três irmãs conquistam uma cidade cheia de vilões.

O FACTOR X

O líquido negro nos frascos é o Químico X, a poção secreta que dá às meninas os seus superpoderes. Apanhe três dos frascos e obtém um movimento especial – olhos que disparam laser, movimentos tornado e sopros de gelo – do qual depende com quantas das meninas completa o modo Story.

Olho poderoso: um tipo feio leva uma lição da pequena Buttercup.

FAZER O LANÇAMENTO

A maioria dos objectos espalhados nos ambientes de Powerpuff podem ser recolhidos e lançados aos seus adversários. Quanto maior for o pedaço que arremessa, mais danos causa. Também há extintores de incêndios e aerossóis. Apanhe-os com Ⓐ e pressione novamente para lançar borrifadelas.

MIÚDAS PODEROSAS

As Powerpuff Girls são Bubbles (loura, com olhos e vestido azuis), Blossom (ruiva, com olhos e vestido cor-de-rosa) e Buttercup (morena, com olhos e vestido verdes). Gostamos mais da Bubbles – não nos perguntem porquê.

Três é bom: conquiste o mundo com elas.

As Powerpuff Girls são super-heroínas hiperpequenas, que derrotam os planos de Mojo Jojo, o louco macaco, para conquistar Townsville. A série do Cartoon Network apresenta as suas aventuras cheias de estilo e acção, com gritos de intensidade elevada, uma boa razão para ser convertido num beat 'em up com história.

A acção decorre numa série de ambientes – desde salas de aula até ao observatório vulcânico de Mojo Jojo – com o jogador a enfrentar um dos cinco "gorilas" do macaco.

As lutas são bastante simples. Cada área está apinhada de objectos que pode arremessar ao inimigo. Também pode voar, lançando ataques aéreos, desviando-se de mísseis, atacar com extintores de incêndio e até apanhar o que lhe está a ser atirado a si.

O modo Story é introduzido por bonitas sequências FMV e uma história que envolve uma tarte roubada.

À medida que ganha os combates no modo Story, acede a novos ambientes para o modo Sim, onde pode enfrentar batalhas a dois.

A versão de Preview que jogámos é frenética demais e falta-lhe algum do divertimento da série de desenhos animados, mas promete.

OPINIÃO

⊕ POSITIVO
- Licença fantástica
- Sequências de vídeo supersuaves
- Pode voar

⊖ NEGATIVO
- Repetitivo
- Personagens limitadas
- Detecção de colisões manhosa

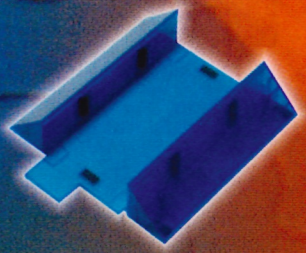
A SABER
As jogadas repetitivas podem tornar entediante uma licença brilhante.

passatempo

100 Prémios

World Gate

100 prémios para as 100 Melhores Frases!



Para ganhares um dos 100 PRÉMIOS!!!... Responde á pergunta mencionada no cupão ao lado, e escreve uma frase sobre a World Gate! Recorta, cola num postal e envia para:

Passatempo WORLD GATE
Revista PLAYSTATION
Rua Laura Alves, nº 3
2745 Queluz

RECORTA, COLA E ENVIA

World Gate

Qual é a primeira e única marca Portuguesa que comercializa os acessórios preferidos dos VIDEO JOGOS?

.....

Escreve uma Frase sobre a World Gate.

_____

_____

_____

Nome _____

Morada _____

_____

Tel. _____

Revista Oficial PlayStation®
Edição portuguesa

SYPHON FILTER 3

"Syphon Filter 3 é uma injecção de adrenalina – um título imprescindível para os fãs de jogos de acção" Página 28

APANHADO

OUTROS TESTES

Lucky Luke: Western Fever
O regresso do herói do Oeste Selvagem. . . . . . p. 39

One Piece Mansion
Um conceito original para um jogo de puzzles. . . . . . p. 42

NBA Live 2002
A versão para o novo ano da conhecida licença da EA. . . . . . p. 43

COMPETITIVO

FIFA Football 2002

"A edição de 2002 entra em campo de uma forma amplamente melhorada" Página 34

MÁGICO

Harry Potter e A Pedra Filosofal

"Trata-se de uma tentativa bastante óbvia de capitalizar na indiscutível popularidade que foi obtida através dos livros e do filme" Página 36

NEGRO

Men In Black The Series: Crashdown

"Dá a sensação de pretender imprimir ser bem mais difícil e mais negro do que, na realidade, é" Página 42

Testes

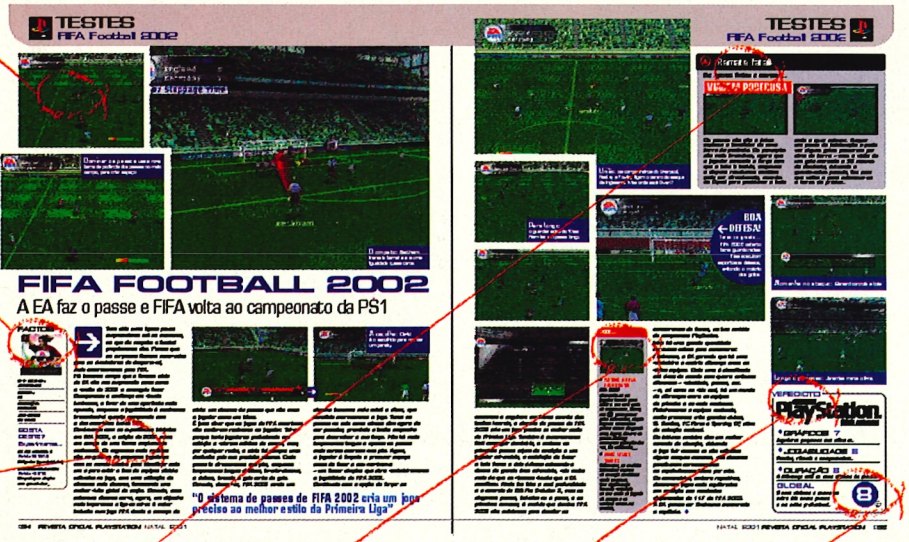
Honestos · Essenciais · Completos · Divertidos

Tudo o que precisa de saber...

Imagens
Capturámos as nossas imagens para lhe mostrar cada aspecto dos jogos testados. Isto significa que aquilo que vê aqui é o que verá na sua consola.

Factos
Quem faz os jogos, quando é que sai para o mercado, quantos jogadores o podem desfrutar simultaneamente, são informações indispensáveis para os nossos leitores.

Análise
Nós passamos o dia rodeados de jogos, o que para muitos pode parecer um paraíso. Alguns chamam-nos viciados, outros especialistas. Preferimos, a última, claro.



Caixas
Destacamos as melhores partes ou denunciamos os piores momentos, referindo aspectos que se destacam no jogo, pela positiva ou pela negativa.

Pode
Os tópicos essenciais que qualquer jogador deve saber.
Aqui encontra pequenas referências aos prós e contras da jogabilidade.

Veredicto
A hora de verdade. Ponderamos todas as características do jogo – gráficos, jogabilidade e duração – e classificamos o jogo de um a dez.

Pontuação
A classificação até dez indica o nível de qualidade e de diversão que um jogo pode ter. Vejo a quadro abaixo para saber mais sobre os nossos critérios.

Revista Oficial PlayStation

Pontuação

Aqueles números não surgem do nada. Aqui está um guia que o pode ajudar a compreender a pontuação de cada um dos nossos testes.

10 Jogos que deviam ser premiados, pois modificam a nossa forma de pensar sobre a jogabilidade.

9 Um jogo verdadeiramente excepcional. Vai roubar-lhe várias horas da sua vida.

8 Muito, muito bom. Um título obrigatório na sua colecção, o mais cedo possível, de preferência.

7 Um bom jogo com falhas e defeitos menores, mas que continua a valer a pena comprar.

6 Jogável, por vezes, divertido, mas prejudicado por erros e omissões importantes.

5 Pouco original e sem interesse. Compre-o apenas se for um grande fã do género.

4 Um jogo que denuncia problemas na jogabilidade e/ou na duração. Abaixo da média.

3 Um título pobre. Talvez valha a pena pedi-lo emprestado um amigo que, inocentemente, o tenha comprado.

2 Inapto, pobremente estruturado e com uma vida curta. Uma autêntica nulidade.

1 Não é propriamente um jogo, mas sim uma forma de tortura física e mental. A ignorar.

NÃO PERCA

Painel
Quer seja um veterano da PlayStation ou um recém-chegado a este universo, consulte o nosso guia dos melhores jogos. . . . . **p. 46**

Baixo Preço

Este mês, uma pechincha muito especial. Driver 2 já é Platinum. . . . . **p. 50**

Control Freak
Os mais recentes periféricos testados pelo nosso tarado dos comandos... **p. 51**

Revista Oficial PlayStation Portuguesa
RECOMENDADO

FACTOS

DATA DE SAÍDA: **JÁ DISPONÍVEL**
EDITORA: **SONY**
PRODUÇÃO: **EIDETIC**
JOGADORES: **UM OU DOIS**

GOSTA DESTE?
Experimente...

METAL GEAR SOLID
Edição 42 10/10
O Bruce Lee dos videojogos, enquanto Syphon Filter é o Bruce Willis.

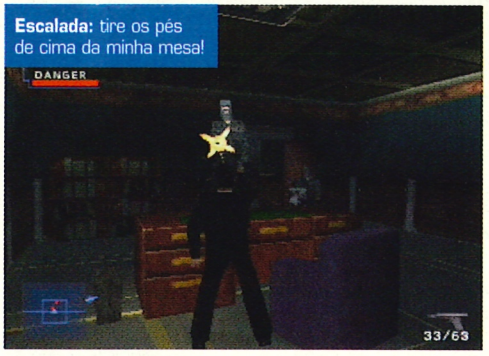
SYPHON FILTER 2
Edição 57 8/10
Mais do mesmo, com muitas etapas duras.

"Desancar terroristas pelo mundo inteiro com o mais duro espião de sempre"

SYPHON FILTER 3

Uma vez mais, o videojogo choca com a realidade

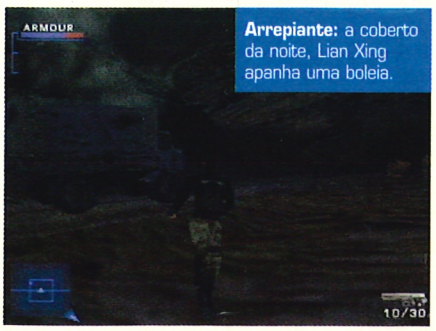
Um avião é desviado. Tropas terrestres das Forças Especiais eliminam posições antiaéreas em Cabul. Uma tentativa de ataque terrorista a Washington DC usando armas biológicas é frustrada por uma unha negra.
Isto não é uma listagem das notícias de última hora da CNN. Todos estes acontecimentos surgem durante o título Syphon Filter 3, da Sony. O que nos leva a acreditar que ou os quadros superiores da empresa estão profundamente impressionados com os extraordinários poderes de antecipação dos seus funcionários, ou, neste momento, estão a ser instaurados processos aos responsáveis.
Noutros tempos, uma narrativa baseada numa obscura "agência" americana encarregue de descobrir e eliminar terroristas em posse de armas de destruição massiva nada mais seria do que uma mera fantasia – como com os anteriores SF e, à excepção de jogos da Segunda Guerra Mundial, qualquer outra aventura de acção na PlayStation. Mas, desta vez, o tema acaba por chegar horrivelmente – e emocionantemente – perto da realidade. O que, com Gabe Logan e seus colegas, se revela algo surpreendente. E isto não tanto por nunca termos adivinhado que tais coisas viessem a suceder – infelizmente, há muito que eram ameaçadas – mas porque o enredo de SF nunca pareceu conseguir algo que se assemelhasse a coerência.



Escalada: tire os pés de cima da minha mesa!

NA LINHA

O Expresso da Meia-Noite
Um nível coloca-o no poço de uma mina. Trata-se apenas de um de 19 locais de acção total.

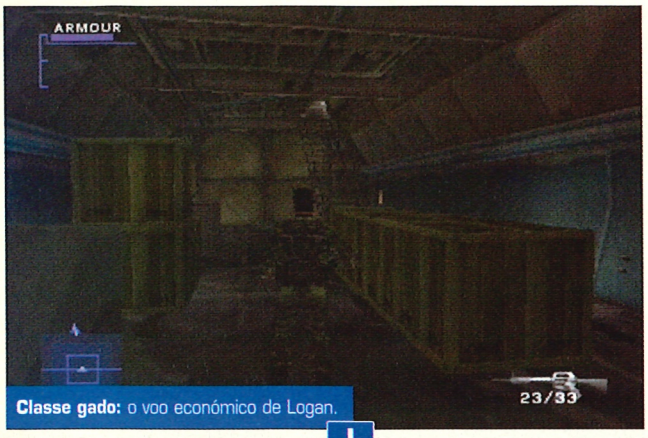


Arrepiante: a coberto da noite, Lian Xing apanha uma boleia.

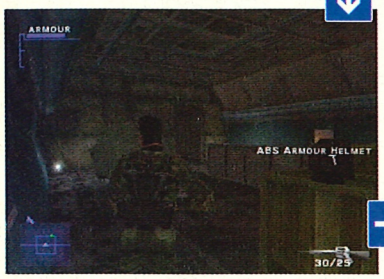
Havia imenso a "acontecer" em Syphon Filter e Syphon Filter 2, mas nada fazia realmente sentido. Este aspecto era obscurecido usando um tema de teoria da conspiração bastante exagerado, e os jogadores limitavam-se a rastejar, matar e correr por uns ambientes excelentes – embora permanecesse uma desagradável sensação de descontentamento. Desta vez, porém, a produtora Eidetic esmerou-se ao apresentar uma trama que congrega as várias pontas deixadas pelos dois jogos anteriores, ao mesmo tempo que introduz alguns ângulos excelentes e – naturalmente – dá à série um ponto para se dirigir no futuro, caso tal venha a ser necessário. Syphon Filter 3 centra-se no nosso herói, Gabe Logan, quando este é chamado a uma sessão de inquérito de uma Comissão do Senado que foi montada para investigar as actividades da Agência, já que esta, como foi revelado em Syphon Filter 2 era encabeçada por um agente duplo que passava informação a grupos terroristas.
O sinistro Senador Vince Hadden procura incriminá-lo nos actos mais questionáveis da Agência e, à medida que Gabe dá o seu testemunho, você tem a oportunidade de experimentar em primeira mão o que ele e os seus companheiros andaram a fazer em nome do governo dos Estados Unidos.
À semelhança do que se passa em Syphon Filter 2, o jogador comanda mais personagens além de Gabe e, não só vive missões da perspectiva de Lian Xing, como também se coloca no lugar do operativo sul-africano Lawrence Mujari e de Teresa Lipan, que foi dada como morta no final de Syphon Filter 2. Felizmente, você verifica que estes passaram as suas horas de trabalho a ser lançados para o âmago de refregas carregadas de adrenalina em locais excitantes, enfrentando um terrível

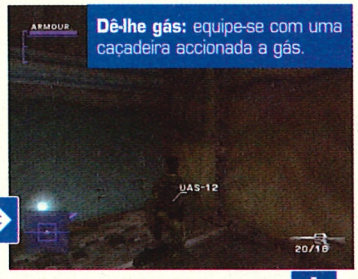
PODE...

- **EXPLODIR PARA SAIR DE SARILHOS**
Por vezes, tem de enfrentar situações aparentemente impossíveis onde descobrirá que chega a Game Over apenas alguns segundos depois de começar. Mas não se preocupe: há sempre uma via de fuga e, na maior parte das vezes, só tem de ir directamente para o centro do problema. Ou, como neste caso, fazer explodir uns contentores de petróleo para resolver a situação.



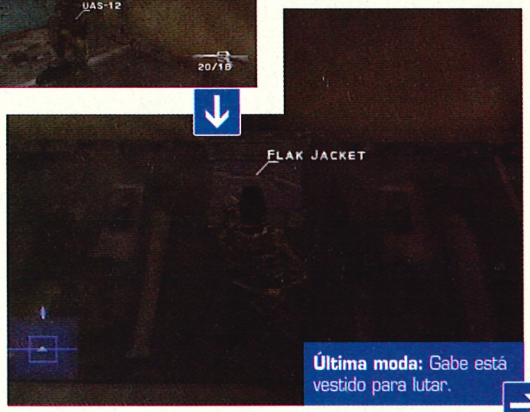
Classe gado: o voo económico de Logan.





Dê-lhe gás: equipe-se com uma caçadeira accionada a gás.

Abre-te sésamo: tempo de dar ao nosso amigo Roemher uma viagem que ele não esquecerá.



Última moda: Gabe está vestido para lutar.

Controlo de cockpit: elimine o co-piloto.

poder de fogo, com a missão de matar homens cruéis com tiros na cabeça para salvar inocentes – que exprimiram os seus sentidos agradecimentos pelo salvamento.

A acção começa em Tóquio, com Gabe a ser chamado a assassinar membros de um grupo dissidente do Exército Chinês. Syphon Filter nunca nos desapontou nos seus níveis iniciais, e este título não é excepção: Gabe recebe uma fantástica espingarda de atirador e, depois tem de escapar de um hotel, salvando a filha de um diplomata, que fora tomada como refém no processo. E tudo isto sem sujar o seu imaculado smoking.

Na verdade, o padrão estabelecido pela abertura repete-se ao longo do jogo: o agente é enviado para uma situação com um objectivo aparente; quando este é alcançado, os objectivos são actualizados; as tarefas tornam-se cada vez mais urgentes na sua importância; e depois uma figura chave é eliminada. E, na maior parte das vezes, o jogador é conduzido de maneira muito interessante pelo ritmo do jogo.

Contudo, de forma a evitar cair nas armadilhas que os produtores montaram para si, tem de suspender o seu cepticismo, e olhar para a jogabilidade subjacente, usando-a em sua vantagem.

Se não o fizer, Syphon Filter 3 em breve se poderá tornar frustrante – e tanto mais porque você acaba mesmo por ultrapassar o obstáculo que o estava a prender, para descobrir logo a seguir que este não era mais do que um produto da sua imaginação habilmente manipulada.

A primeira regra a lembrar, se quiser sair do jogo com a sua sanidade intacta, é que, a não ser que seja estabelecido um limite de tempo, não há nenhum prazo para a missão. No nível da Costa Rica, por exemplo – que, muito engenhosamente, remonta à sequência de introdução do primeiro Syphon Filter – Gabe tem de enviar à Agência as coordenadas da posição de um campo, de forma a poder chamar os ataques aéreos. Mas enquanto a música – que é excelente, gerando uma atmosfera fabulosa – sugere que você se deve despachar, Gabe não tem qualquer tempo para cumprir. O que acaba por se verificar é que, neste caso, isso é positivo porque Gabe tem de apanhar amostras de plantas numa floresta tropical – e há poucas pistas relativamente a que plantas ele busca.

Regra número dois: é importante verificar os objectivos depois de estes serem actualizados. Tal como nas versões anteriores, o jogo permite-lhe passar por postos de controlo sem realizar tarefas, para depois negar a saída no final do nível. E, com alguns dos locais a implicar percursos em áreas consideráveis – como o complexo da milícia em Paradise Ridge, Montana, que Teresa, uma oficial ATF novata, tem de enfrentar – você não vai querer voltar para trás. Isto também lhe dá a oportunidade para dar uma olhada ao mapa, o que é vital. Muitos dos níveis são de âmbito livre, o que confere a todo o processo uma sensação realista louvável, mas pode dar origem a alguma desorientação. Um exemplo clássico disto é o campo de testes genéticos nas pradarias australianas: de noite, tudo parece igual, e é praticamente impossível completar as tarefas sem consultar as informações à sua disposição.

A terceira regra de sobrevivência de Syphon Filter é verificar todos os cantos do ambiente em busca de malas de equipamento. Saúde sob a forma de coletes à prova de bala é essencial se quiser passar pelos inúmeros tiroteios, e as armas que muitos adversários

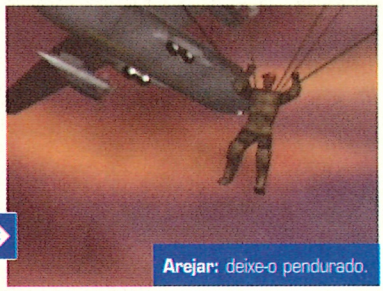
CARECA PERIGOSO

Homem com plano
O plano do Senador Vince Hadden para sujar Logan parece estar a funcionar até que Teresa Lipan fornece informações devastadoras.

PODE...

• FACILITAR AS COISAS
Muitas vezes, as primeiras acções num nível são cruciais para descobrir as dificuldades que encontrará depois. Neste caso, tem de se assegurar que o espião sul-africano Lawrence Mujari aterra o seu pára-quedas em segurança no guindaste, caso contrário, será feito em pedaços pelos guardas da mina de diamantes. Tem de pensar estrategicamente, em todas as ocasiões.

Avance: leve a luta ao idiota com a sua dilacerante M16.



Arejar: deixe-o pendurado.

têm podem dar indicações sobre a forma de lidar com uma determinada situação, havendo objectos para reunir, alguns tornando a sua tarefa um pouco mais fácil. Desta vez, o lança-foguetes de serviço é o AU300 – também conhecido como Armee Universal Gewehr, que apresenta um detector térmico e cápsulas propulsionadas a gás capazes de atravessar paredes – que Lian arranja em Cabul. Muitos outros favoritos estão de volta, incluindo o lança-granadas arrasador M-79 "Blooper".

E, além de uma variedade de mini-jogos que acrescentam a longevidade, pouco mais mudou no mundo de Syphon Filter. O sistema de comando é exactamente o mesmo, com as personagens a poderem correr, rolar, agachar-se, disparar rajadas e espreitar a esquinas. A eficaz opção de primeira pessoa continua praticamente intacta. Na verdade, a Eidetic decidiu não corrigir nenhum dos elementos no que se refere ao comando, com uma sobrecarga do uso da função automira a poder envolver o utilizador em dificuldades quando o herói das Forças Especiais corre de um lado para o outro sem sentido, fixado num inimigo já eliminado quando outros o circundam para o eliminar. A Inteligência Artificial dos adversários mantém-se bem conseguida, e você continua

ARMAS DE CHORAR POR MAIS

Falar de Syphon Filter obriga a fazer referência ao poder de fogo do título.

MATAR À NOITE

Espingarda com visão nocturna. Uma beleza, que destaca os vermes nocturnos a eliminar em SF3. É bastante complexa de usar, o que aumenta a satisfação quando se consegue entender com ela.

SEM ESCONDERIJO

AU300. A maior novidade no arsenal. Dá-lhe a capacidade de localizar inimigos atrás de paredes e de os eliminar com uma bala propulsionada a gás. A menina dos olhos em termos de armamento.

CABA-BUUM

Explosivos. Não são os objectos mais sensuais na sua caixa de truques, mas não há outra forma de arrasar com um tanque, deter tanques blindados, ou libertar reféns presos. Para usar com sensatez.

BLOOP

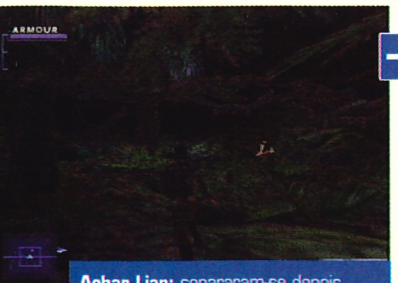
M-79. Um sucesso desde a génese da série Syphon Filter. A Blooper dispara granadas que libertam faíscas à medida que avançam. Vai adorar o cheiro – é o cheiro da vitória.

ELECTRIFICANTE

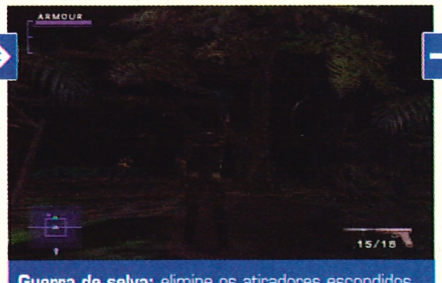
Taser manual. Uma arma muito pouco usada, o taser é a arma dos sádicos uma vez que faz com que o objecto do seu ódio se incendeie, gritando todo o tempo e acabando por ficar um corpo carbonizado.

INTÍMO E PESSOAL

Espingarda de atirador. Aprovada quando apareceu pela primeira vez em Syphon Filter 2, e a novidade não se desvaneceu. Enorme capacidade zoom, identificação de alvo e – muito importante – permite ver os seus alvos a cair.

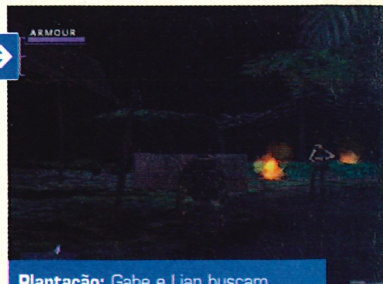


Achar Lian: separaram-se depois do salto, junte-se a ela e toca a matar.



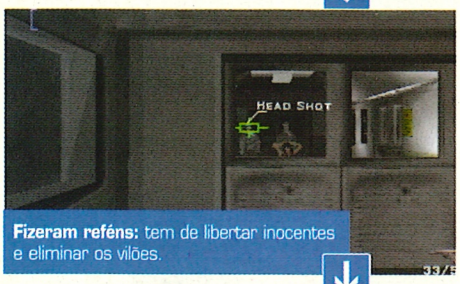
Guerra de selva: elimine os atiradores escondidos nas árvores, depois trate da milícia no chão.

Morte de robô: enfrentará um sistema de defesa mecanizado – que fritará as suas entranhas.

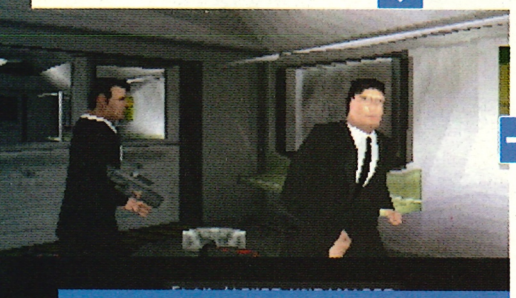


Plantação: Gabe e Lian buscam materiais nos arbustos.

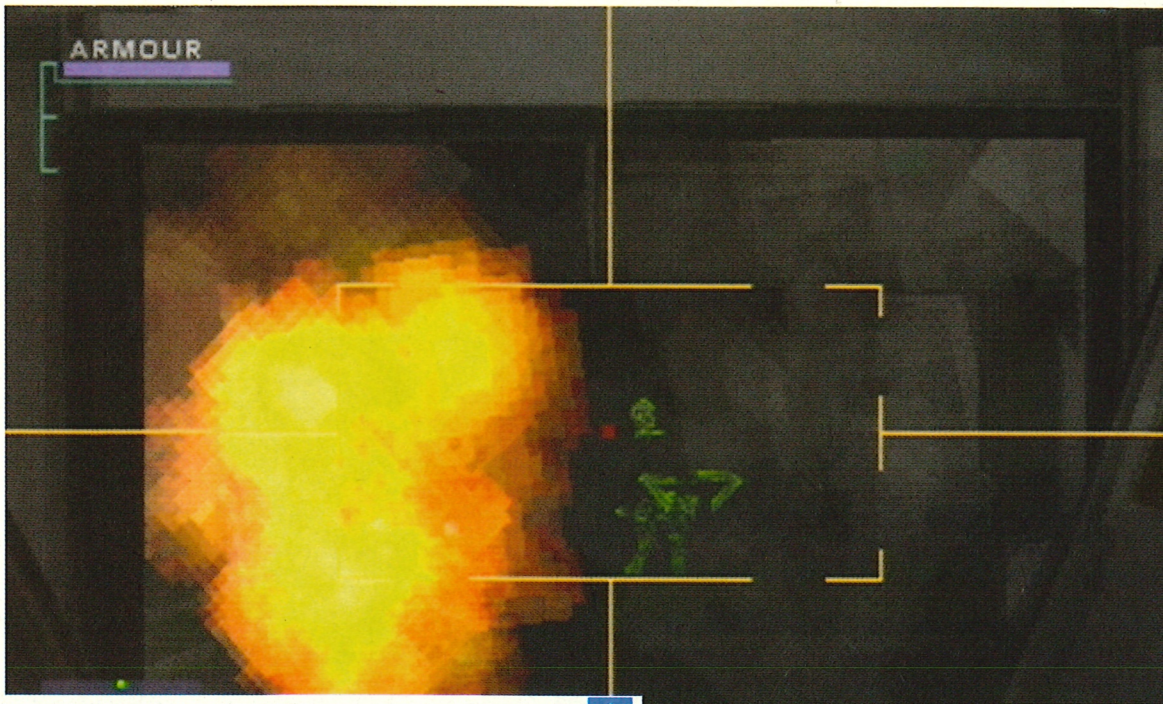
Todos a bordo: as carruagens rolam sob a cidade, enquanto os terroristas tentam escapar. Idiotas!



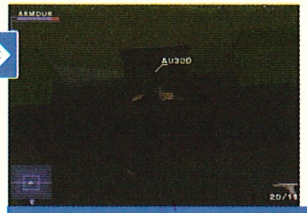
Fizeram reféns: tem de libertar inocentes e eliminar os vilões.

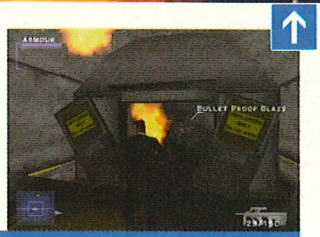


Não, obrigado: todos os que liberta no jogo ficam agradecidos, excepto este irascível senador.



Arrasar: talvez a AU300 ajude...





Que maçada: Aramov está selada atrás de vidro à prova de bala, por isso, pense antes de agir.

a conseguir eliminar alvos sem que estes o identifiquem se se colocar perto de uma esquina ou de uma parede e passar para modo primeira pessoa. Se espreitar a esquinas da maneira correcta (usando L2 e R2 ao mesmo tempo que observa na perspectiva de primeira pessoa) desaba tudo e fica com sérios problemas. Na verdade, um dos aspectos mais atractivos de Syphon Filter sempre foi a sensação de ser cruelmente injusto. Mesmo que muito desfavorecido em número, você ainda consegue abrir caminho por uma situação acabando, porém, por lamentar-se porque não aumentou a sua saúde num dado momento, escolheu a arma errada, ou não caminhou com cuidado suficiente, ou simplesmente porque se aventurou por uma viela de má fama.

Embora isto seja muito frustrante, tem-se mostrado tradicionalmente motivador para muitos fãs de PlayStation que se deliciam com a ideia de que é assim que o combate armado deve ser e, neste aspecto, Syphon Filter 3 é fiel ao género. Contudo, esta abordagem da jogabilidade pode, quando aplicada aos problemas que Gabe e seus companheiros enfrentam, revelar-se simples de mais, especialmente para jogadores experientes que esperam exercitar as células cinzentas para além dos polegares. Completar o jogo exige muito pouco pensamento lateral, e a tarefa final é demasiado fácil. Tendo combatido pelas 19 etapas do jogo, seria interessante ter uma situação verdadeiramente desafiante para ultrapassar, de forma a reclamar os créditos, mas isso não acontece desta vez. Apesar de tudo, Syphon Filter 3 é uma injecção de adrenalina – o melhor título a chegar à PlayStation há muito tempo, e é um título imprescindível para os fãs de jogos de acção. Por uma vez, uma produtora surge com uma história envolvente e desenvolve-a com personagens credíveis, ambientes impressionantes e – naturalmente – situações que são completamente convincentes. E, embora os fãs mais empedernidos possam ficar a ansiar por mais, a verdade é que, quando começar a jogar Syphon Filter 3 não ficará satisfeito enquanto não tiver descarregado todos os cartuchos, não se tiver esquivado a todas as balas e terminado todos os níveis. ●

TIRO À CABEÇA!

Em cheio! A sua perícia de atirador será testada ao máximo quando tiver de eliminar este tipo num guindaste.

"Não ficará satisfeito enquanto não tiver descarregado todos os cartuchos"

PODE...

• AGIR COMO UMA ESTRELA DE CINEMA
Um dos aspectos mais notáveis de Syphon Filter 2 foi a inclusão de alguns momentos cinematográficos excitantes. Felizmente, Syphon Filter 3 contém alguns momentos semelhantes, quando os ângulos de câmara mudam e os heróis no ecrã mostram o que valem. O primeiro nível é um excelente exemplo de acção total no seu melhor. Também aqui, Mujari executa um salto ousado para se pôr em segurança, guiado pela nossa fiel mão.

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation
Edição portuguesa

● GRÁFICOS 9
Convincentes, inovadores, atmosféricos.

● JOGABILIDADE 9
Disparar a matar.

● DURAÇÃO 9
Assombrosamente rejogável.

GLOBAL
Perdoem-nos o entusiasmo, mas o antiterrorismo é uma fantástica diversão (virtual).

9

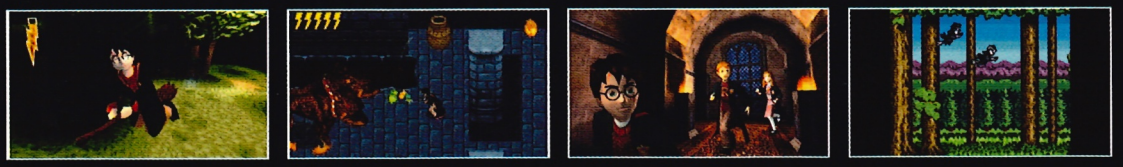
Nem Hagrid™ te pode ajudar agora.

Sê Harry Potter. Joga o jogo agora.

Harry Potter
A PEDRA FILOSOFAL

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

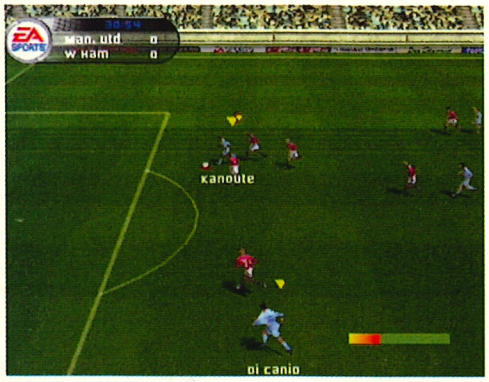
UMA AVENTURA DIFERENTE PARA CADA FORMATO



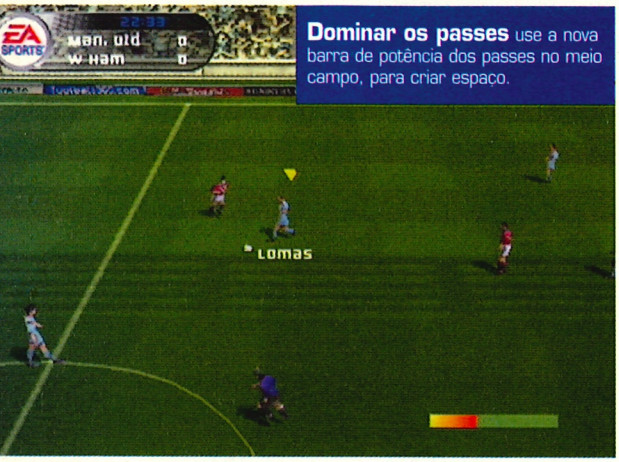
GAME BOY ADVANCE PC CD-ROM GAME BOY COLOR

WWW.HARRYPOTTER.COM WWW.EAGAMES.COM

©2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. All other trademarks are the property of their respective owners. HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and ©Warner Bros. ™ & ©Warner Bros.
(S01)



O empate: Beckham frente à barreira e a uma igualdade quase certa.



Dominar os passes use a nova barra de potência dos passes no meio campo, para criar espaço.

FIFA FOOTBALL 2002

A EA faz o passe e FIFA volta ao campeonato da PS1

FACTOS

DATA DE SAÍDA:
JÁ DISPONÍVEL

EDITORA:
EA

PRODUÇÃO:
EA CANADÁ

JOGADORES:
UM A OITO

GOSTA DESTE? Experimente...

ISS PRO EVOLUTION 2
Revista 69 10/10
O Figo dos jogos de futebol.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Revista 45 9/10
Um pontapear simples mas que entretém.

Tem sido uma época pouco surpreendente até ao momento, no que diz respeito a futebol propriamente dito. Parece que as surpresas ficaram reservadas para os simuladores do desporto-rei, mais concretamente para FIFA.
Há bastante tempo que a famosa série da EA não nos surpreendia tanto como a versão de 2002 o conseguiu fazer. Desapareceu a confiança em visuais luminosos, a favor de uma aparência mais apurada, enquanto a jogabilidade é totalmente irreconhecível quando comparada com a dos anteriores títulos FIFA.
Continuando com as experiências iniciadas em FIFA 2001, a edição de 2002 entra em campo de uma forma amplamente melhorada. Os regressos mais notórios são os gráficos de pequenos jogadores com os nomes usados para identificar cada um e para exibir a lista de equipas oficiais utilizadas no jogo, com uma utilização de câmaras mais distante, fornecendo uma melhor visão global da acção. Contudo, esta cobertura distante serve, agora, um objectivo mais importante e liga-se talvez à maior inclusão num jogo FIFA desde o começo da

A escolha: David é o escolhido para marcar um penalty.

série: um sistema de passes que não trata o jogador como um idiota.
É justo dizer que os jogos de FIFA anteriores não confiavam realmente no jogador. Talvez porque havia jogadores profissionais em exibição a valerem milhões de contos, mas, por qualquer razão, a série foi sempre uma desilusão pela sua precisão patente. Cada passe ia directamente aos pés, enquanto lançamentos longos dividiam, invariavelmente, a defesa, levando a golo atrás de golo.
Contudo, desta vez, FIFA 2002 revela um sistema bastante mais subtil e eficaz, que beneficia enormemente o jogo. Tanto os passes no solo como aéreos têm agora de ser pesados, premindo o botão respectivo para determinar a sua força. Não há mais lançamentos longos e apenas os passes mais curtos acertam nos pés. Agora, o jogador é forçado a procurar espaço antes de fazer o seu movimento – um factor simples que abre verdadeiramente a jogabilidade de FIFA 2002.
Combinado com a opção de forçar os

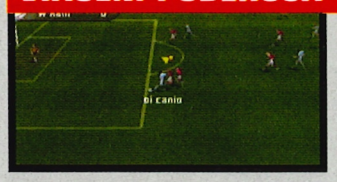
"O sistema de passes de FIFA 2002 cria um jogo preciso ao melhor estilo da Primeira Liga"

União: os companheiros do Liverpool, Heskey e Fowler, ligam o centro do ataque de Inglaterra. Mas onde está Owen?

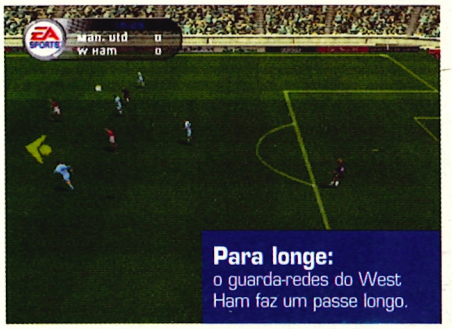
Remate fatal!

Ele apenas fintou e marcou...

VIAGEM PODEROSA



Os passes não são o único aspecto a beneficiar da nova barra de potência. Os pontapés são mais inventivos, agora que o jogador controla a força com que a bola é batida, enquanto o disparo resultante também pode ser direccionado, através do D-pad para posicionar a bola onde a quer colocar. Requer um pouco de habituação e pode ver alguns golos passarem por cima da barra – mas a visão de um golo marcado a 30 metros de distância, deixando o guarda-redes parado, faz com que valha a pena submeter-se a horas de prática.



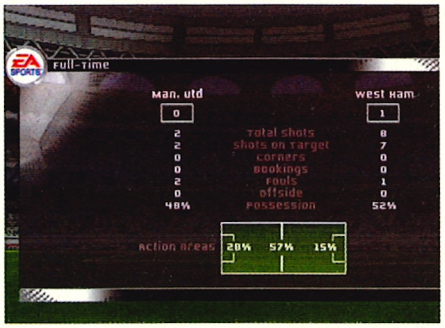
Para longe: o guarda-redes do West Ham faz um passe longo.

BOA ←DEFESA!

Torne-se grande... FIFA 2002 ostenta bons guarda-redes. Eles executam espantosas defesas, evitando a maioria dos golos.

Alemanha no ataque: Gerrard controla a bola.

Longo e perigoso: Jeremies marca o livre.



atacantes a seguirem em frente através dos botões laterais, o sistema de passes de FIFA 2002 cria um jogo preciso ao melhor estilo da Primeira Liga. Também é extremamente fácil conseguir dominá-lo, e embora os primeiros passes sejam de rendição a um jogador adversário, a satisfação de fintar a bola frente a dois defesas colocando-a dentro da grande área adversária, vale muito mais do que os vistosos visuais que a EA sacrificou. Ainda lhe falta a total profundidade e o controlo de ISS Pro Evolution 2, mas os elegantes passes, isolados ou a pares, e os primeiros remates, à medida que domina FIFA 2002 são suficientes para desafiar os concorrentes da frente, na luta renhida do campeonato PlayStation.

Mas há uma grande quantidade de outras coisas para comemorar. Finalmente, a EA garantiu que há uma verdadeira e notória diferença entre as várias equipas. Cada uma é classificada até cinco de acordo com quatro atributos diferentes – velocidade, passes, etc. – e, tal como na vida real, há um mundo de diferenças entre as equipas de primeira e as mais modestas. Relativamente a equipas nacionais, estão presentes três grandes clubes, SL Benfica, FC Porto e Sporting CP, além da selecção nacional.

Os árbitros também têm um melhor controlo da situação, deixando o jogo fluir mesmo se são utilizados alguns ataques menores, não obstante penalizarem correctamente as espalhafatosas faltas por trás. Os comentários, embora repetitivos, descrevem jogos mais equilibrados em oposição aos resultados disparatados de 11-7 de FIFA 2000. A EA parece ter finalmente encontrado o equilíbrio. ●

PODE...

• FLUTUAR A BOLA PARA DENTRO

FIFA 2002 desenvolve-se em jogadas laterais para exibir o seu novo estilo de cruzamentos. Corra, use Ⓐ para passar pelos adversários, depois faça um cruzamento para o centro da grande área. Agora, observe os pontas-de-lança rematarem pela primeira vez. Ou a falharem...

• MAUS VELHOS TEMPOS

Felizmente, as corridas labirínticas através do coração da defesa estão ausentes. Isto significa que há mais variedade no seu estilo de jogada de ataque e as tácticas tornam-se cruciais.

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation
Edição portuguesa

• GRÁFICOS 7
Jogadores pequenos mas eficazes.

• JOGABILIDADE 8
Precisa, ritmada e compensadora.

• DURAÇÃO 8
A diferença está no novo sistema de passes.

GLOBAL
O novo sistema e comandos extra dão novas pernas a um velho profissional.

8

Baptismo de ar: há imensas oportunidades de voar em vassouras.

Sangue a ferver: é melhor Harry pôr-se a milhas.

Gastronómico: alguém quer provar uma sopa de baba de morcego?

HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL

Mais truques de ilusionista do que feitiçaria de alto calibre

FACTOS

DATA DE SAÍDA: **JÁ DISPONÍVEL**

EDITORA: **EA**

PRODUÇÃO: **ARGONAUT**

JOGADORES: **UM**

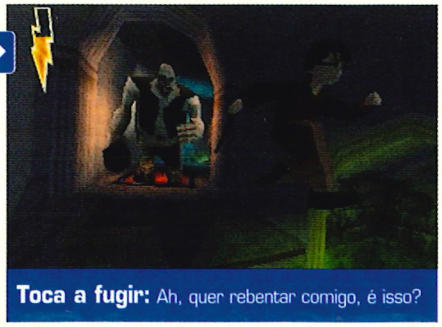
GOSTA DESTE?
Experimente...

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON
Revista 65 10/10
Uma aventura grande e, muitas vezes, desafiante.

LEGO ISLAND 2: THE BRICKSTER'S REVENGE
Revista 71 7/10
Uma aventura colorida para os jogadores mais jovens.

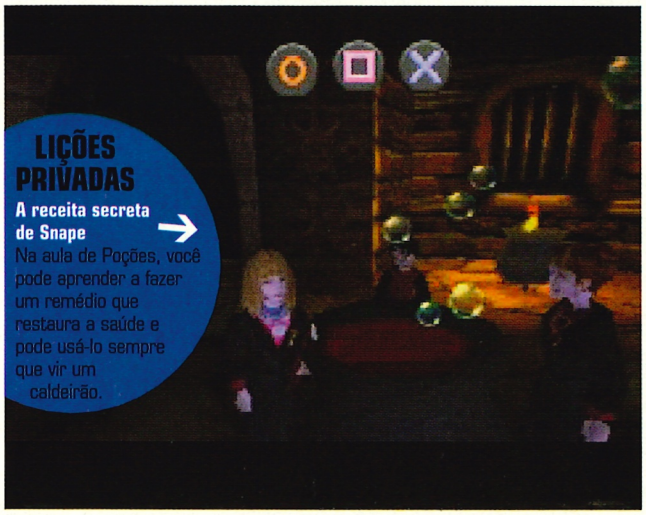
Suspense, tensão, intriga, mistério. Todos os ingredientes que tornam os livros de Harry Potter numa leitura tão fascinante. Por isso, porque é que nenhum destes elementos está presente no jogo A Pedra Filosofal? A história e todas as maravilhosas personagens estão lá, mas, infelizmente, a magia foi remetida para qualquer outro lado. Não quer isto dizer que se trate de um jogo particularmente mau. Se você é um admirador de Potter que, apenas de vez em quando, dá uma volta pelos meandros PlayStation ou, se tiver menos de dez anos de idade, o título vai seguramente deliciá-lo. Os gráficos são mais limpos do que uma flauta mágica, há um leque de criaturas fantásticas para combater e o âmbito e variedade de tarefas são uma diferença muito bem-vinda relativamente ao material que é costume constituir os jogos licenciados.
No entanto, se você for um admirador de Potter e um jogador com uma vasta colecção de medalhas de campanha, então, A Pedra Filosofal pode ser um pouco uma desilusão. É que aprender a arte da magia é quase tão difícil como aprender a arte de arrotar. É demasiado simples e é impossível não conseguir completar a aventura na primeira tentativa. Se, em qualquer momento, ficar sem tempo ou energia, o jogo limita-se a colocá-lo no ponto onde se encontrava quando as coisas correram mal, o que torna os numerosos pontos de gravação algo... inúteis. Não há nada em causa, nada a perder, não há número determinado de vidas, e, por conseguinte, não há suspense ou tensão. Desde o nível de abertura, você é conduzido pela mão. Para começar, não há botão de saltar, o que significa que, quando é confrontado com um conjunto de plataformas, apenas tem de levar o pequeno feiticeiro na direcção certa para chegar a uma saliência. Assistir a aulas para aprender os feitiços que usará durante o jogo é uma ideia interessante – e uma parte importante do livro – mas, mais uma vez, é demasiado fácil. Cada feitiço é executado de forma praticamente idêntica – executando combinações de botões que aparecem no ecrã – e o utilizador é avisado cada vez que surge

Uma simpatia: apetece-te ir à discoteca, Harry?



Toca a fugir: Ah, quer rebentar comigo, é isso?

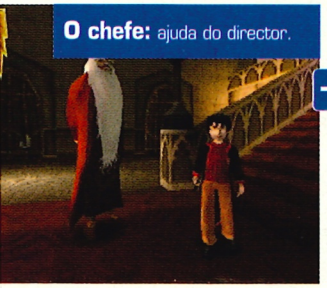
Grandes voos: Harry dirige-se às nuvens.



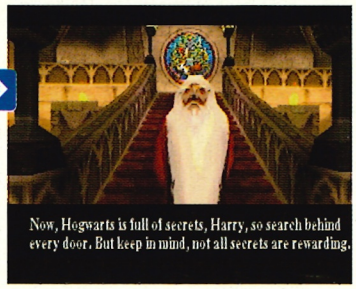
LIÇÕES PRIVADAS

A receita secreta de Snape

Na aula de Poções, você pode aprender a fazer um remédio que restaura a saúde e pode usá-lo sempre que vir um caldeirão.



O chefe: ajuda do director.



a oportunidade para usar magia.

Há dezenas de níveis diferentes e objectivos a cumprir, o que é óptimo, mas se já jogou títulos épicos como Tomb Raider, por exemplo, trata-se mais de abrir caminho por eles do que ser propriamente desafiado por eles. Fica aqui um exemplo: há um nível de onde é necessário fugir pelos esgotos, ao mesmo tempo que se é perseguido por um troll muito zangado, brandindo uma clava. Não é brincadeira nenhuma, pensaríamos nós, especialmente com aqueles buracos todos para ultrapassar! Pois engana-se. Mantenha o **D-pad** pressionado para a frente, para correr, e depois olhe para o lado, arranje as unhas, converse com os amigos, leia um jornal, enfim, o que quiser. E veja só, o auto-salto significa que você escapou sem o inconveniente de ter de jogar realmente o jogo.

"Aprender a arte da magia é quase tão difícil como aprender a arte de arrotar"

PODE...

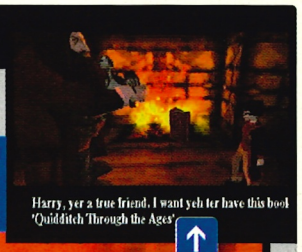
- **JOGAR QUIDDITCH**

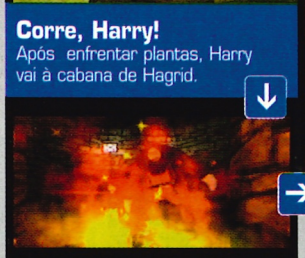
Quando tiver aprendido a voar no pátio do castelo, Madame Hooch convida-o a juntar-se à equipa de Quidditch de Gryffindor como Seeker, a posição em que Harry joga nos livros. É preciso fazer manobras cuidadosas para apanhar o Snitch dourado mas quando tiver assegurado a vitória, fica disponível no ecrã de início a opção Quidditch League.

Contos de Dragão

Harry e Hagrid fazem um dragão sair da casca.

É um rapaz! Numa das cenas do filme, o pequeno Norbert sai da sua casca!

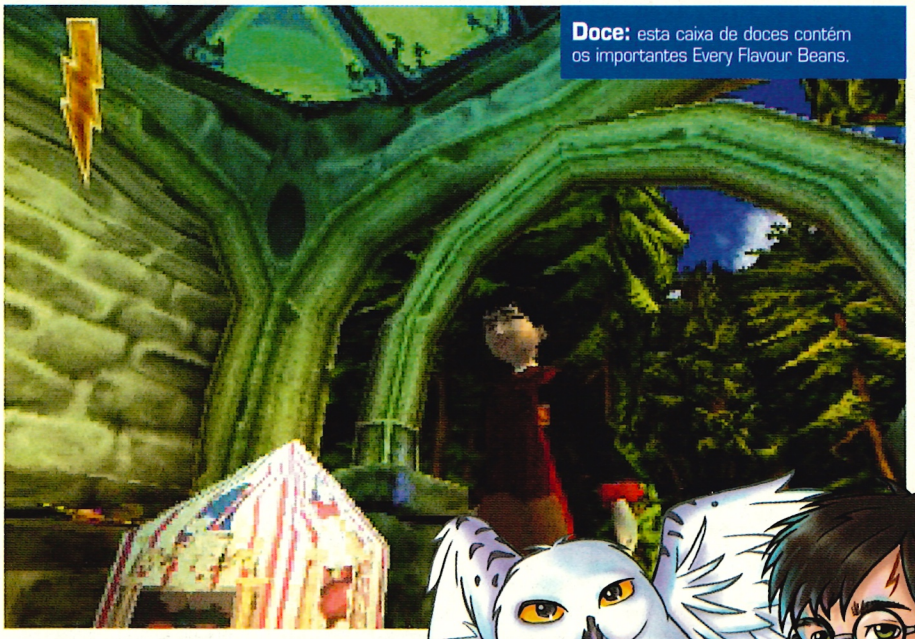




Corre, Harry! Após enfrentar plantas, Harry vai à cabana de Hagrid.

Temperatura alta: o ovo aquece graças às Fireseeds.

Quando completa uma tarefa no jogo, muitas vezes terá como recompensa uma pequena cena do filme. Depois de Harry ter arriscado a vida no parque do castelo, em busca das Fireseeds necessárias para incubar um ovo de dragão, leva-as à cabana do seu amigo gigante. Agora que já fez a sua parte, você pode descansar e ver o filme que mostra o milagre do nascimento de um dragão. Ahhh.



Doce: esta caixa de doces contém os importantes Every Flavour Beans.

Embora a maior parte das tarefas do jogo seja bastante banais, há um par de níveis verdadeiramente assombrosos. O primeiro é uma perseguição em vassouras voadoras a alta velocidade pelos bosques que rodeiam o castelo de Hogwarts. É quase como a cena das motos na Floresta de Endor em O Regresso do Jedi, mas sem os Ewoks. Brilhante.

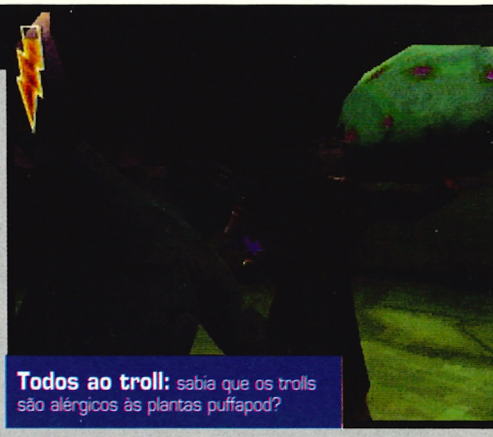
A melhor secção do jogo tem lugar, sem dúvida, em Diagon Alley, a rua de Londres onde são vendidos todos os artigos e artefactos mágicos possíveis e imaginários. O dragão de Hagrid, Norbert, apanhou uma rara doença. Estamos nas férias e, por isso, Hagrid pede

Inimigo? Ora!

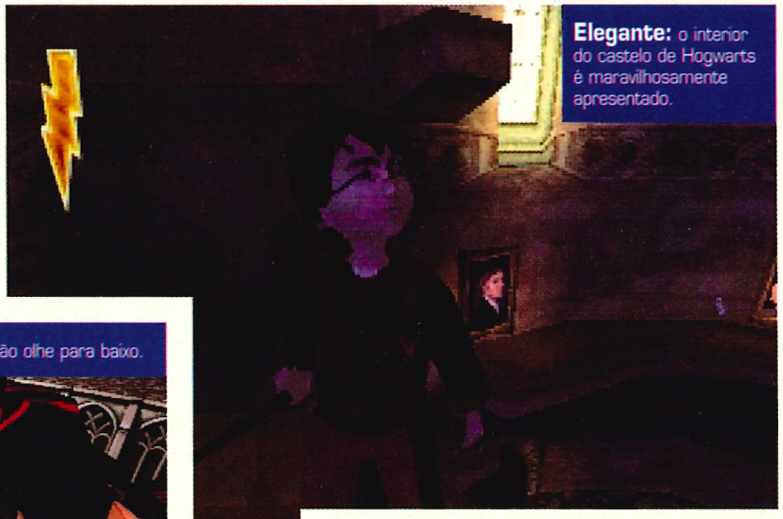
Lutas com os estranhos e os maravilhosos.

Grande boss: a gárgula ganha vida mas é destruída com feitiços.

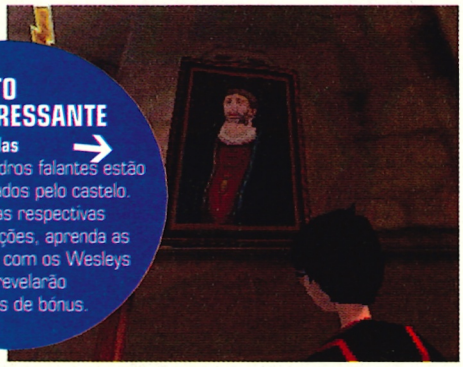
Sir Lata: se não o derrotar com magia, pode usar um abre-latas...



Todos ao troll: sabia que os trolls são alérgicos às plantas puffapod?



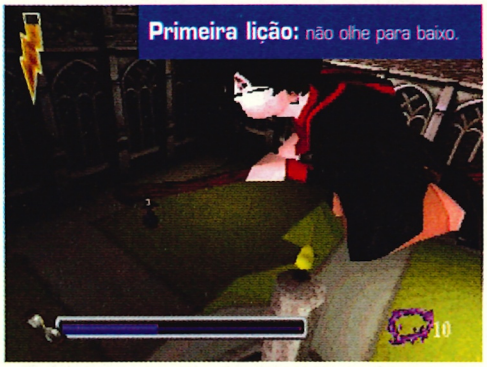
Elegante: o interior do castelo de Hogwarts é maravilhosamente apresentado.



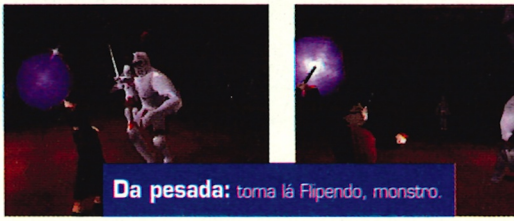
MUITO INTERESSANTE

Tagarelas

Os quadros falantes estão espalhados pelo castelo. Anote as respectivas localizações, aprenda as senhas com os Wesleys e eles revelarão objectos de bónus.



Primeira lição: não olhe para baixo.



Da pesada: toma lá Flipendo, monstro.

a Harry que o acompanhe numa expedição para comprar os ingredientes necessários ao remédio. Após tratar da papelada no refinado banco Gringott, você dirige-se aos cofres para uma viagem na carreta de dois lugares.

Esta é uma das poucas ocasiões do jogo em que a adrenalina realmente começa a fluir em verdadeiro estilo de videojogo. A comparação mais próxima a algo no mundo dos Muggles seria uma viagem particularmente assustadora numa montanha-russa – e, por falar nisso, será que vai demorar muito até ouvirmos falar de uma Harry Potter Land? Uma vez recolhido o dinheiro, é altura de se dirigir às lojas para adquirir os artigos exigidos. Terá de completar uma lista de tarefas para fazer a transacção e depois é voltar ao banco para buscar mais dinheiro para o próximo artigo da sua lista.

PODE...

• JOGAR XADREZ

Jogar xadrez com peças gigantes que se deslocam sozinhas é apenas um dos mini-jogos oferecidos.

E também um dos mais complexos. Harry tem de abrir caminho por um tabuleiro sem ser esmagado. Um prémio aguarda-o do outro lado.

"A Pedra Filosofal é um esplêndido exemplo de um jogo de crianças licenciado"

O material é excelente mas a excitação, infelizmente, é bastante rara.

A Pedra Filosofal foi criada para jogadores ocasionais e mais jovens. Trata-se de uma tentativa óbvia de capitalizar na popularidade dos livros e do filme, o que até se compreende. Nem toda a gente pretende aventuras macabras em ilhas infestadas de zombies ou viagens épicas por enormes níveis labirínticos.

No entanto, ao tornar o jogo tão simples, ao ponto de pouco mais ser do que um livro interactivo, os produtores descuraram um vasto público de jogadores experientes. Nós também gostamos de Harry Potter, sabem!? Talvez uma opção de nível de dificuldade ou um número predefinido de vidas resolvesse a questão.

Pondo de lado as críticas, Harry Potter e A Pedra Filosofal é um esplêndido exemplo de um jogo de crianças licenciado. A variedade de tarefas significa que nunca se aborrece e os gráficos são do melhor que pode ver na PlayStation. Se tiver menos de dez anos, então, asseguramos que irá adorar envergar a camisola de lã do jovem Harry Potter. ●

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation
Edição portuguesa

• GRÁFICOS 9
O Castelo de Hogwarts e os bosques são fabulosos.

• JOGABILIDADE 5
Variada mas demasiado simples.

• DURAÇÃO 7
Razoavelmente duradouro, com muitos segredos.

GLOBAL

A simplicidade será fonte de desapontamento para alguns, mas tem muita variedade, e está completamente no nosso português.

7

LUCKY LUKE: WESTERN FEVER

O regresso ao Faroeste

FACTOS

DATA DE SAÍDA: **JÁ DISPONÍVEL**
EDITORA: **INFOGRAMES**
PRODUÇÃO: **KALISTO**
JOGADORES: **UM**

GOSTA DESTE?
Experimente...

WORMS WORLD PARTY
Revista 77 8/10
Um shoot 'em up com minhocas.

ASTERIX MEGA MADNESS
Revista 73 5/10
Outro herói da BD transportado para a PlayStation.

Há já algum tempo que Lucky Luke não aparecia na PlayStation. O cowboy solitário é dos mais aclamados heróis da BD e daí aos videojogos foi um passo. A seu lado, tem andado sempre o seu fiel cavalo, o cachorro Rantanplan e os eternos (e divertidos) bandidos irmãos Dalton.

O mote para esta aventura vem de mais uma patifaria dos manos de uniforme às riscas, que raptaram um feiticeiro índio. O herói de serviço do Faroeste é, como sempre, Luke e lá vai ele pela pradaria fora, pronto para meter os fora-da-lei na ordem. Pelo caminho, ele encontrará muitos bandidos de menor gabarito que os Dalton, mas que lhe dão trabalho suficiente para o manter entretido e introduzir os jovens jogadores no funcionamento dos shooters, pois Luke tem de os abater a tiro antes que eles acertem nele.

Em essência, Lucky Luke: Western Fever é um shoot 'em up, mas a máscara da BD retira-lhe a dose excessiva de violência, remetendo para um espírito brincalhão e praticamente inofensivo. Este é o primeiro jogo de Lucky Luke a optar por este género, já que os anteriores se tratavam de aventuras em plataformas, e é também pioneiro na utilização de um ambiente 3D, embora a liberdade de movimentos de Luke não seja total. Imaginem o estilo de Pandemonium (o primeiro dos ditos jogos 2D, e transportem-no para o Velho Oeste dos cactos e tufos de feno, com "desperados" como inimigos e muitos tiros para dar em vez de saltos, e terão uma ideia do visual de Western Fever. Mas nem tudo é assim tão linear. Há um pequeno elemento de exploração envolvido na questão, que obriga os jogadores a investigar cada recanto do cenário em busca de certos objectos indispensáveis para prosseguir, o que aumenta a durabilidade de um jogo que, de outro modo, seria demasiado acessível, mesmo para os mais pequenos.

Mas como foi para eles que a Kalisto criou este título com o carismático cowboy, é desse ponto de vista que temos de o analisar, e é inegável que as crianças vão adorar esta oportunidade de vestir a pele do pistoleiro mais rápido do Oeste.

Os gráficos são bem sucedidos em recriar o ambiente dos livros e dos filmes de animação, com os locais típicos do Faroeste a servirem de cenário para a acção, e o som é exactamente aquilo que se poderia esperar de uma aventura de Lucky Luke, com uma boa música de saloon a servir de banda sonora e comentários divertidos para animar a missão dos cowboys juniores que se aventurarem nesta Febre do Oeste. ●

Bang, bang: é melhor que não se esqueçam de que sou mais rápido do que a minha sombra.

"É um shoot 'em up, mas a máscara da BD retira-lhe a dose excessiva de violência"

Embora: o caminho da pradaria, para dar uns tininhos.

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation
Edição portuguesa

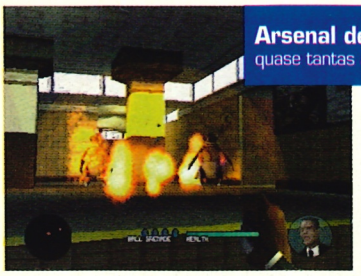
● GRÁFICOS 7
Bem sucedidos na recriação do universo de Lucky.

● JOGABILIDADE 8
Acessível e feita à medida dos mais pequenos.

● DURAÇÃO 6
Curto, mas pode-se voltar para dar mais uns tiros.

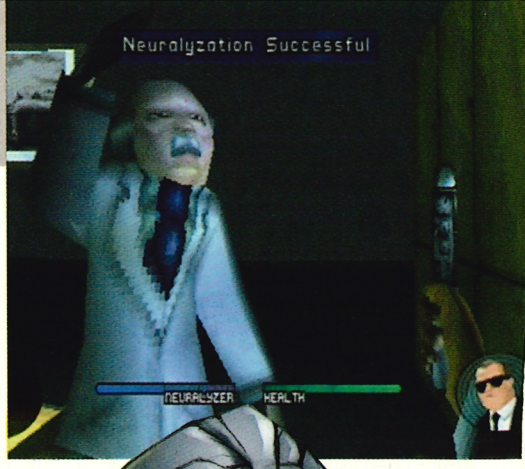
GLOBAL
Grandes melhorias em relação ao jogo anterior. Bang, bang, Lucky Luke...

7/10



Arsenal de primeira: há quase tantas armas como aliens.

Aliens ilegais: os MIB são implacáveis com estes seres.



MEN IN BLACK THE SERIES: CRASHDOWN

Finalmente, um MIB com disparos na primeira pessoa

FACTOS

DATA DE SAÍDA:
JÁ DISPONÍVEL

EDITORA:
INFOGRAMES

PRODUÇÃO:
RUNECRAFT

JOGADORES:
UM

GOSTA DESTE? Experimente...

MEDAL OF HONOR
Revista 54 9/10
Um shooter atmosférico e bem conseguido.

QUAKE II
Revista 51 10/10
O pai dos shooters na primeira pessoa em que o deathmatch para múltiplos jogadores assegura a sua duração.

Para um jogo de disparos na primeira pessoa, Men In Black não é mau de todo. Tanto o filme, um sucesso de bilheteira, como os desenhos animados (no qual o jogo é baseado) estão cheios de toda a espécie de formas de vida de olhos esbugalhados, não lutando apenas uns com os outros, mas também com os agentes implacáveis enquanto estes se defendem contra a pior escumalha do universo. E nem vamos mencionar o potencial divertimento que se obtém com um arsenal baseado na tecnologia alienígena.

Mas funciona na prática? Na globalidade, sim. Com as suas missões com múltiplos objectivos e a acção conduzida pela história (livremente baseada nos episódios da popular série de desenhos animados), Crashdown aproxima-se mais do jogo Medal Of Honor do que da experiência de carnificina de Quake II.

As missões, 26 no total, são imaginativas e comportam uma variedade razoável que é, essencialmente, uma desculpa para transformar os alienígenas em massas pegajosas. O que começa como uma missão de rotina na Casa Assombrada de Coney Island, rapidamente fica fora de controlo. Na missão final, os agentes Jay e Kay perseguem à vez um crustáceo homicida ao longo do metropolitano, infiltram-se furtivamente num esconderijo distante para tirar fotos de vigilância a um boss da máfia extraterrestre e são encolhidos para aniquilar um plano concebido pela minúscula raça dos ferozes Fmecks.

"Uma desculpa para transformar os aliens em massas pegajosas"

A Inteligência Artificial alienígena é variada e há bastantes espécies diferentes para manter o interesse do jogador. O arsenal imaginativo ajuda à diversão, apresentando, entre outros itens violentos, o Ionic Tickler e Awful Truth.

Os puzzles são um ponto fraco, mas, com a sua política isenta de sangue (apenas explosões de massa pegajosa) e a herança dos desenhos animados, talvez Crashdown seja destinado aos jogadores mais novos.

Porquê "talvez"? Simplesmente porque, apesar os seus elementos bonitinhos, este é shooter na primeira pessoa muito agradável, que dá a sensação de pretender ser mais difícil e mais negro. Algo a tratar numa sequela? Definitivamente, há muito por explorar em MIB...

← UMA PISTA
Mantenha a distância
Só porque não pode ver um alien, não significa que ele não o possa ver a si. Use a acção furtiva e pode banir uma série de adversários, antes que eles dêem pela sua presença.

Ataque!: Dispense a justiça humana com o Ionic Tickler.

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

- GRÁFICOS 7
  Velozes, mas com falta de pormenores.
- JOGABILIDADE 7
  Boa variedade de missões.
- DURAÇÃO 6
  Precisa de um modo para dois jogadores.

GLOBAL
Cativante, mas falta-lhe a atracção de MOH, o seu modelo óbvio.

7

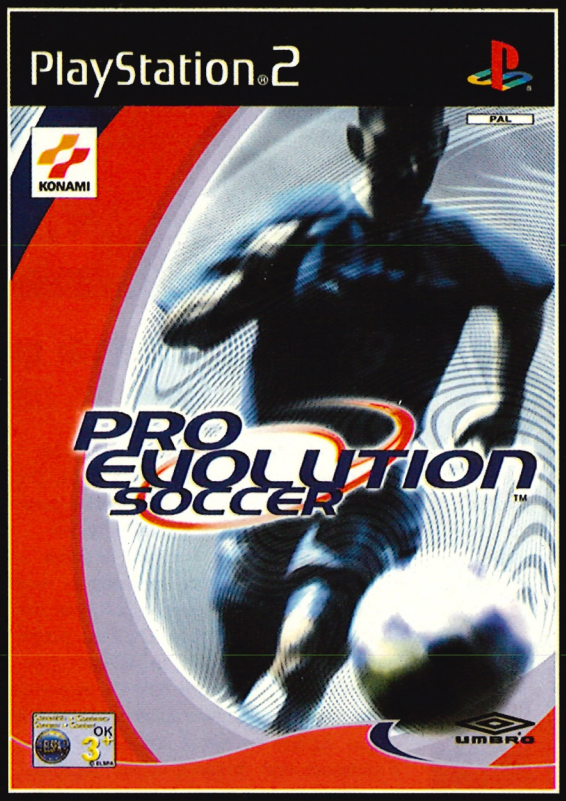
100% FUTEBOL
120% NAS CLASSIFICAÇÕES

"Pro Evolution Soccer é o melhor título futebolístico da actualidade"
Multi-Consolas

"Pro Evolution Soccer é uma aposta segura naquele que se anuncia como a melhor simulação de todos os tempos do desporto-rei."
Mega Score

"O novo supra sumo da bola virtual. Um jogo extraordinário...um título obrigatório para todos os aficcionados do género"
B Gamer

"Simplesmente perfeito...sem dúvida alguma, o melhor simulador de futebol alguma vez criado para qualquer plataforma"
www.gameover.pt



JÁ DISPONÍVEL

KONAMI

KONAMI® é uma marca comercial registada de KONAMI CORPORATION. Pro Evolution Soccer™ é uma marca comercial de KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, Inc. ©1999-2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. Todos os Direitos Reservados. "PS" e "PlayStation" são marcas comerciais registadas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos os Direitos Reservados.

Distribuído por:

ONE PIECE MANSION

Todos precisamos de bons vizinhos...

FACTOS

DATA DE SAÍDA:
JÁ DISPONÍVEL

EDITORA:
CAPCOM

PRODUÇÃO:
CAPCOM

JOGADORES:
UM

GOSTA DESTE? Experimente...

VIB RIBBON
Revista 62 7/10
Um estilo muito próprio, cheio de acção ritmada.

SUPER PUZZLE FIGHTER
Não testado
Ryu e Ken resolvem os seus problemas com mais puzzles e menos violência.

PONTOS ADICIONAIS
Muro da fama
Deve colocar o máximo de setas vermelhas junto às paredes exteriores – assim, vai maximizar as vibrações positivas do seu edifício.

Segurança colectiva: quando não joga como segurança, os residentes incómodos podem ser mudados.

Colhemos o que semeamos, e com cada sequela de um jogo de sucesso chega um legado de software para o futuro. Nós compramos os jogos e os produtores vão cloná-los até nós os comprarmos novamente. Por vezes, surge algo diferente e os jogadores têm a oportunidade de quebrar a rotina. One Piece Mansion é um desses jogos diferentes. É um jogo, de puzzles, em que o jogador é o responsável por um bloco de apartamentos. Os inquilinos mudam-se e saem de lá constantemente, e a sua tarefa é colocá-los num espaço onde eles sejam felizes. Parece suficientemente fácil, excepto que algumas personagens são melhores vizinhos do que outros, e isso é ilustrado pelas setas positivas e negativas que saem de cada compartimento. O lutador de sumo, por exemplo, envia energia negativa para a direita e para a esquerda, porque faz investidas em torno da sua sala como um louco. O casal de apaixonados envia energia positiva para cima, porque os seus beijos soltam corações na direcção do tecto. Portanto, a chave é o equilíbrio e dispor os inquilinos de modo a que eles estejam rodeados por mais vizinhos positivos do que negativos. O pânico surge quando ocupantes ilegais se instalam. Eles transpiram má energia e terá de os persuadir a irem embora o mais rapidamente possível, o que significa inverter a sua estratégia e rodeá-los com tantas energias negativas quanto puder. Às vezes, eles saem dos seus compartimentos e começam a deambular pelo edifício, e então é tarefa sua persegui-los de volta para os seus esconderijos, onde ficam cada vez mais zangados até explodirem. Inicialmente, os comandos são confusos, mas depressa se tornam naturais, e apesar de haver poucos níveis no modo Story, isso não é realmente importante. O verdadeiro desafio está no modo Endless: um jogo de puzzles onde, como em Tetris, a maior parte do divertimento reside em tentar bater a sua própria pontuação. Fazer isso requer a capacidade de pensar rapidamente e agir sobre pressão.

Bloqueio mental: se vir uma seta vermelha no interior, é melhor afastar as pessoas dela.

"Vai falhar, mas vai querer jogar de novo, vai querer fazer as pessoas felizes"

Vai falhar frequentemente, mas vai querer jogar de novo, vai querer voltar a baralhar, vai querer fazer as pessoas felizes, e quando a sua pontuação bate o recorde ou termina outro nível sente-se recompensado. É onde One Piece Mansion se distingue: em fazê-lo pensar de forma diferente. Se o vai comprar, também vai ter de aprender a pensar de forma diferente. ●

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation
Edição portuguesa

● GRÁFICOS 8
A verdadeira beleza está nos pormenores.

● JOGABILIDADE 7
Viciante, mas um pouco frustrante.

● DURAÇÃO 6
A história termina demasiado depressa.

GLOBAL
Não é perfeito, mas divertido e obrigatório para os fãs de puzzles.

7/10

NBA LIVE 2002

Live é "ao vivo". Ou seja "não morto". De certeza?

Remate longo: sente alguma satisfação quando encesta de longe.

FACTOS

DATA DE SAÍDA:
JÁ DISPONÍVEL

EDITORA:
EA SPORTS

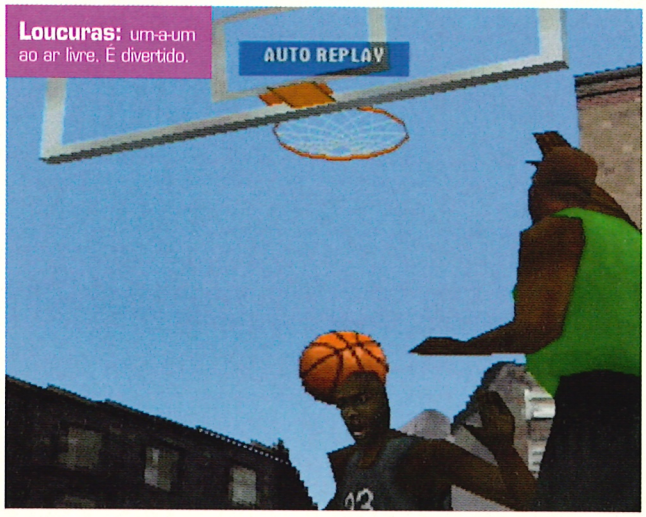
PRODUÇÃO:
EA SPORTS

JOGADORES: **UM OU DOIS**

GOSTA DESTE?
Experimente...

NBA LIVE 2001
Revista 67 8/10
A edição do ano passado. Bom material.

NBA HOOPZ 2
Revista 70 7/10
Mais ficção do que realidade, mas divertido.



Loucuras: um-a-um ao ar livre. É divertido.

Jogadores inteligentes, filmados através de captura de movimentos. Campeonatos completos, play-offs individuais, e marcações um a um. Replays da acção em câmara lenta, quando enfia a bola elegantemente dentro do cesto. NBA Live 2002 tem tudo isto e mais ainda. Então por que é que não é divertido de jogar? Correr pelo campo como uma gazela cheia de energia e enfiar bolas em redes é muito interessante. Mas NBA Live 2002 não é nada que não tenhamos visto antes. Basta recuarmos 12 meses e, para além dos factos, números e estatísticas actualizados, não é muito diferente do modelo do ano anterior. À semelhança de muitos jogos de desporto dos nossos dias, é mais sobre colocar em campo equipas oficiais actualizadas do que propriamente apostar na diversão. E, no entanto, a jogabilidade é bastante aceitável. Os jogos de utilizador individual conseguem ser algo frustrantes, uma vez que a máquina parece antecipar todas as intercepções que possamos fazer, mas toda a mecânica dos passes, remates e fintas funciona muito bem. As animações dos jogadores são adequadas – há bastantes confrontos para nos divertirmos, com os jogadores a encher os peitos de ar e a pavonearem-se de um lado para o outro como galos no poleiro. Não é tão bom quando os jogadores se deslocam pelo campo – ficamos com a sensação que a acção poderia ser muito mais fluida. Os acontecimentos sucedem-se rapidamente. Num jogo curto, você alterna com o seu adversário para enfiar bola após bola no cesto, sem tempo para respirar entre a marcação dos pontos. Embora isto seja positivo em termos de ritmo, não diz muito das possibilidades de intercepção. É muito mais fácil fazer um jogo de passes e depois atirar a bola à rede mesmo de longe. Marcar exige que segure o botão de remate por um determinado período de tempo – se fizer isto bem, a bola vai voar directamente para lá. Se segurar pouco ou demasiado tempo, a bola passará ao lado. Esta é a única perícia que necessita para marcar pontos. E é isto. Jogável, até mesmo agradável, mas nada de novo. Um título para os fanáticos da bola e do cesto, mais do que para os jogadores sérios. ●

Menino feio: Mr Anderson ouve um sermão.

ICA
esto de campeão
ançar a bola
fácil – usar
potência certa
o mais complicado.
xperimente lançar com
etade da potência e
epois volte à carga
nforme
s resultados.

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation
Edição portuguesa

● GRÁFICOS 6
Bons em alguns momentos, algo grosseiros noutros.

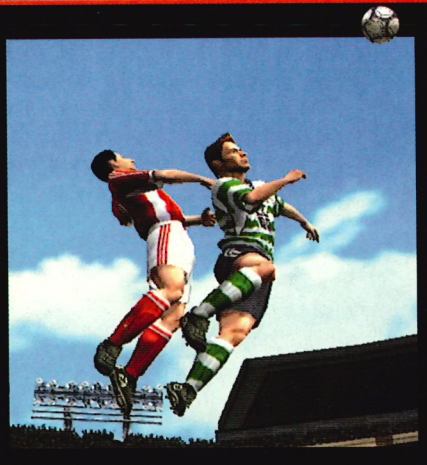
● JOGABILIDADE 6
Procura originalidade? Este não serve.

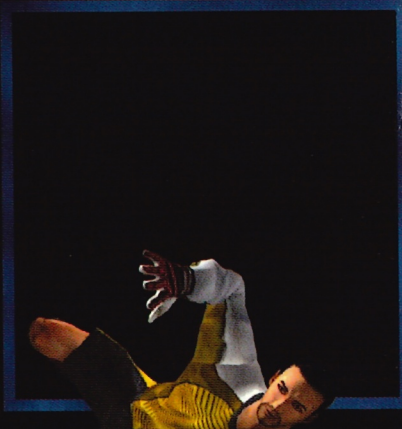
● DURAÇÃO 6
É preciso ser louco por basquetebol.

GLOBAL
Mais uma actualização anual, com poucas novidades..

6

FIFA

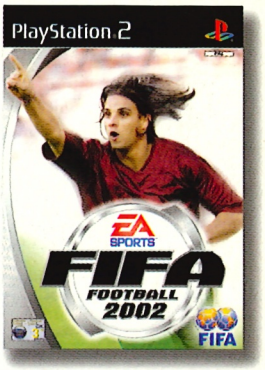




PC CD-ROM

PlayStation 2

easports.com © 2001 Electronic Arts Inc. Todos os direitos reservados. Produto Oficial licenciado FIFA . © 1977 FIFA TM. Fabricado sob licença por Electronic Arts Inc. © 2001 MLS. MLS, o logotipo MLS logo, Major League Soccer e as identificações da equipa MLS são propriedade de Major League Soccer LLC. Todos os direitos reservados. Todos os produtos patrocinados , nomes de companhias, nomes de marcas e logotipos são propriedade dos respectivos donos . EA SPORTS™ é uma marca Electronic Arts™ . PlayStation, o logotipo da PlayStation e PlayStation 2 são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas de Sony Computer Entertainment Inc.



COM O BRAÇO NO AR PROCURAS O TEU ESPAÇO NO CAMPO.

COM A BOLA NOS PÉS

PASSAS O DEFESA E PROCURAS UM

COMPANHEIRO DE EQUIPA.

E FAZES UM PASSE PERFEITO.

O FUTEBOL É UMA SELVA. DOMINA-O.

EA SPORTS

it's in the game.

easports.com

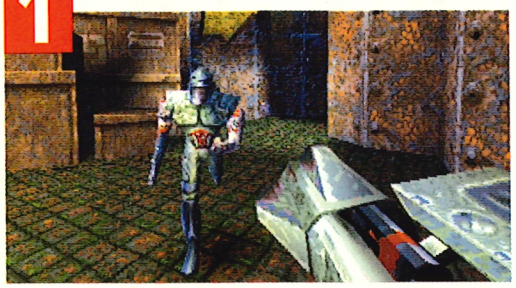
PAINEL

O GUIA DOS MELHORES JOGOS DE SEMPRE NA PLAYSTATION

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — Top 5 Shooters

Se quer grandes armas, canhões laser e carnificinas num minuto, aqui estão os melhores blast 'em ups que pode comprar.

N.º 1 Quake II



Um jogo fantástico na primeira pessoa que o força a lutar para abrir caminho através de um planeta alienígena hostil, com um saco cheio de armas futuristas, e a encarar legiões implacáveis de vilões homicidas. Gráficos espantosos, jogabilidade explosiva e a soberba opção para quatro jogadores significam uma duração quase infindável.

EDITORA **ACTIVISION** • PONTUAÇÃO **10/10** • REVISTA **61** • DEMO **CD 61**

TRUQUES **Para múltiplos jogadores:** complete o jogo para jogador individual para abrir opções extra e truques no jogo para múltiplos jogadores.

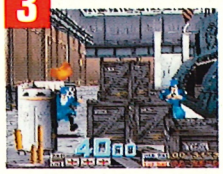
N.º 2 Alien Resurrection

A morte por queimadura de ácido esconde-se em cada canto deste pesadelo. Mistura aventura e combate para obter um excelente efeito, é difícil, mas merece o esforço. Falhei de novo?!

EDITORA **FOX/EA** • PONTUAÇÃO **8/10** • REVISTA **51** • DEMO **N/D**

TRUQUES **Aceder ao menu de truques:** vá à opção de ecrã e pressione ◎, ←, →, ◎, ↑ e L2.

N.º 3 Time Crisis



Trave e carregue a arma para este festim de disparos rápido e viciante. Precisa de visão atenta e velocidade de mãos para derrotar os bandidos que raptaram a filha do presidente.

EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **8/10** • REVISTA **N/D** • DEMO **N/D**

TRUQUES **Modo Fácil:** no ecrã de selecção de modo, dispare sobre o ecrã para começar com cinco vidas.

N.º 4 Colony Wars: Vengeance

Se gosta de vaguear em naves espaciais em missões de combate, este jogo é para si. Gráficos fantásticos, combates espantosos e uma rica variedade tornam-no compulsivo e desafiante.

EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **39** • DEMO **CD 39**

TRUQUES **Obter todas as naves disponíveis:** no ecrã de password, escreva a palavra "Thunderchild".

N.º 5 Medal Of Honour

No papel de um agente secreto, MOH leva-o a uma tensa jornada atrás das linhas inimigas da Alemanha nazi. Impregnado de atmosfera, é soberbo em todos os aspectos.

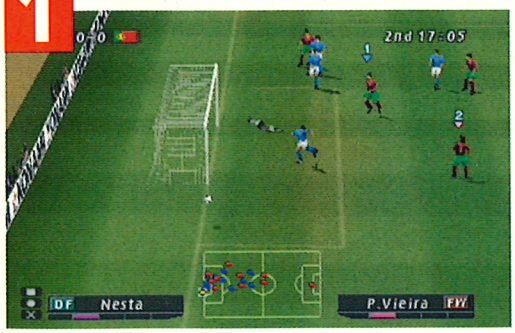
EDITORA **ELECTRONIC ARTS** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **54** • DEMO **N/D**

TRUQUES **Modo Suicida:** prima R1, R2, L2, R1 (3x), R2, L2, R1 (2x), depois carregue rapidamente em ⓞ.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — Top 5 Desporto

Seja uma lenda desportiva – não há cartões vermelhos nesta colecção de campeões.

N.º 1 ISS Pro Evolution 2

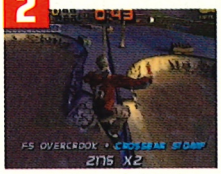


ISS é o melhor jogo de futebol até agora – em qualquer consola – e se gosta de desporto, então, é indubitavelmente um dos melhores jogos de sempre. ISS é realístico, viciante e você nunca marca o mesmo golo duas vezes. É o que há de mais próximo ao futebol real.

EDITORA **KONAMI** • PONTUAÇÃO **10/10** • REVISTA **69** • DEMO **CD 73**

TRUQUES **Taça bónus:** ganhe todas as competições da taça e da liga, para aceder a uma taça bónus.

N.º 2 Tony Hawk's Pro Skater 2



O brilhante Tony Hawk's não tem rival no género. Variedade de proezas, pistas bem concebidas e um exigente modo Career, além de animações requintadas e uma jogabilidade irresistível.

EDITORA **ACTIVISION** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **63** • DEMO **CDS 59 E 68**

TRUQUES **Skater gordo:** pare o jogo, pressione L2 e depois segure ⊗ (4x), ←, ⊗ (4x), ←, ⊗ (4x), ←.

N.º 3 Everybody's Golf 2

Um divertido jogo de golfe arcada para quatro. As personagens de desenho animado tornam a atmosfera jovial, mas o jogo permanece fiel ao desporto, sem se tornar aborrecido.

EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **59** • DEMO **CD 58**

TRUQUES **Para desbloquear tudo:** é só chamar o seu jogador de EG2.

N.º 4 Anna Kournikova's Smash Court Tennis

Smash Court fornece uma reviravolta num desporto bastante enfadonho. Por trás dos gráficos simples reside um jogo de arcada bastante divertido de jogar, especialmente a quatro.

EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **8/10** • REVISTA **46** • DEMO **CD 48**

TRUQUES **Todas as sequências finais:** quando aparecer Press Start no menu principal, pressione ↑ (4x), ↓ (4x), ← (4x) e → (4x).

N.º 5 NFL Blitz 2000

O futebol americano despojado de regras, com as sessões de marcações a giz no quadro transformadas numa batalha divertida. A táctica não foi esquecida, embebida de adrenalina.

EDITORA **MIDWAY** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **54** • DEMO **CD N/D**

TRUQUES **Equipa sem cabeça:** pressione "turbo", ⊗, ↙, "salte", ⊗, ↓, "passe", ⊗, ↘, →.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — Top 5 Simuladores de Corridas

Gaste os seus pneus (e os polegares) com estes hiper-reais jogos de corridas.

N.º 1 Gran Turismo 2

Que jogo. Nenhum outro jogo de corridas pode alcançá-lo em número de carros, no realismo, na opção de mecânica ou na aceleração. O nível de dificuldade progressivo é esplêndido, levando-o de principiante a profissional num carro com 800 cavalos de potência. Com gráficos requintados e meses de jogabilidade, todos deviam possuir um GT2.

EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **10/10** • REVISTA **55** • DEMO **CD 53**

TRUQUES **Dedicação e prática:** são as únicas coisas que o transformam num campeão do volante.

N.º 2 TOCA: World Touring Cars

Os carros de turismo são ideais para choques ruidosos e acção interminável e WTC capta perfeitamente esse espírito competitivo. Não faltam circuitos internacionais nem carros espantosos.

EDITORA **CODEMASTERS** • PONTUAÇÃO **10/10** • REVISTA **62** • DEMO **CD 62**

TRUQUES **Impulso turbo:** escreva GLYCERINE como código de acesso, depois pressione L1 no jogo.

N.º 3 Colin McRae Rally 2.0

Um tremendo prazer com todos os circuitos e carros do campeonato do mundo de rally. Os gráficos precisos e a condução real tornam o jogo num campeão de simuladores de rally.

EDITORA **CODEMASTERS** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **57** • DEMO **CD 60**

TRUQUES **Bolas de fogo:** chame o seu condutor de GREATBALLSOF e acederá ao menu de truques. **Bolas de fogo (modo arcada):** introduza HANDBRAKE.

N.º 4 Formula One 2001

Este simulador de topo oferece o equilíbrio perfeito entre o planeamento estratégico de uma equipa e uma grande corrida. Todas as pistas, equipas e condutores estão presentes.

EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **71** • DEMO **CD 74**

TRUQUES **Não há truques disponíveis.**

N.º 5 V-Rally 2

Para os puristas de rally. V-Rally 2 só ultrapassa Colin McRae pela sua condução furiosa. Leve o seu veículo novo para um monte de lama. Depois, arranje-o e comece de novo.

EDITORA **INFOGRAMES** • PONTUAÇÃO **10/10** • REVISTA **47** • DEMO **CD 54**

TRUQUES **Desbloqueie tudo:** em Game Progression, pressione L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ⊗, (2x), SELECT, depois ⊗ em cada caixa.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — Top 5 Condução Arcada

Perseguição policial, colisões e armas tipificam estas belezas de grande impacto.

N.º 1 Driver

Tanner, o bronzeado polícia à paisana, a estrela deste jogo de condução com missões, é a personagem mais impecável da PlayStation. Circula em torno das ruas mal frequentadas da América dos anos 70 em automóveis grandes, infiltrando-se num grupo criminoso e evitando os carros da polícia. Por vezes difícil, mas sempre emocionante de jogar.

EDITORA **INFOGRAMES** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **44** • DEMO **CD 44**

TRUQUES **Carro invencível:** no menu de truques pressione L2 (2x), R2 (2x), L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1 (2x).

N.º 2 Grand Theft Auto

Um jogo de condução com missões, que o faz andar por cidades dos EUA numa guerra contra gangsters rivais. Crucificado pela sua violência, os críticos não viram o seu lado cómico.

EDITORA **TAKE 2** • PONTUAÇÃO **8/10** • REVISTA **28** • DEMO **N/D**

TRUQUES **99 vidas:** introduza SATANLIVES como o nome do seu jogador.

N.º 3 Rollcage Stage II

Corridas de combate de ficção científica, onde os seus veículos alcançam velocidades alucinantes e vêm equipados com armas assustadoras. Há 60 pistas e 16 estilos de jogo.

EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **57** • DEMO **CD 56**

TRUQUES **Aceder ao modo Cheat:** introduza a password I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW

N.º 4 World's Scariest Police Chases

Inspirado num programa televisivo, este jogo de polícias e ladrões encantou a revista PlayStation este mês. Inclui um modo cooperativo, onde um jogador conduz, enquanto outro dispara.

EDITORA **ACTIVISION** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **73** • DEMO **EM BREVE**

TRUQUES **Nenhum até ao momento:** mas vamos mantê-lo informado.

N.º 5 Wipeout 3: Special Edition

Um jogo sublime onde o jogador guia um hovercraft através de circuitos de montanha-russa, repletos de néon. Une os melhores elementos dos três jogos originais de Wipeout.

EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **61** • DEMO **N/D**

TRUQUES **Todas as pistas do jogo:** introduza WIZZPIG como o nome do jogador.

TOP 5 RPG

1. **FINAL FANTASY VII** — EDITORA SQUARE • PONTUAÇÃO 10/10
2. **VAGRANT STORY** — EDITORA SQUARE • PONTUAÇÃO 9/10
3. **VANDAL HEARTS** — EDITORA KONAMI • PONTUAÇÃO 9/10
4. **FINAL FANTASY IX** — EDITORA SQUARE • PONTUAÇÃO 9/10
5. **WILD ARMS** — EDITORA SONY • PONTUAÇÃO 9/10

FACTO

Em apenas um ano a jogar títulos de plataformas, o jogador médio apanhará 4,712 toneladas de moedas de ouro. É mais ouro do que aquele que está guardado nos cofres de todos os bancos da Suíça.

Óscares PlayStation

E o Óscar para MELHORES COLLANTS vai para... Ling Xiaoyu, a jovem, mas perigosa, lutadora de Tekken 3. "Como se atrevem a olhar para as minhas pernas?! Seus tarados!"

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa Top 5 Acção/Aventura

Armas, engenhocas, interruptores, puzzles e explodir vilões.

N.º 1 Metal Gear Solid

As forças operativas especiais Solid Snake reinam superiormente nesta aventura sem rival, onde a acção furtiva e a astúcia são muito importantes. Cheio de armas e inventos de alta tecnologia, apimentado com humor e com os melhores gráficos na PlayStation, este é um título obrigatório para os possuidores de PlayStation.

EDITORA **KONAMI** • PONTUAÇÃO **10/10** • REVISTA **42** • DEMO **CDS 42 E 71**

TRUQUES **Munições infinitas:** complete o jogo sem se submeter à tortura e receberá a Bandana, com munições infinitas.

N.º 2 Tomb Raider

A primeira aventura de Lara misturou exploração arqueológica com combate tenso. Desde enfrentar dinossauros em vales perdidos a resolver puzzles, está cheio de surpresas.

EDITORA **EIDOS** • PONTUAÇÃO **10/10** • REVISTA **N/D** • DEMO **CD N/D**

TRUQUES **Armamento máximo:** no inventário, pressione L1, △, L2, R2, (2x), L2, ○, L1.

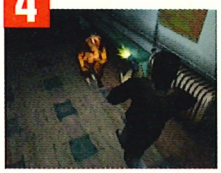
N.º 3 Resident Evil 2

O segundo título de terror com zombies é o melhor da primeira leva da série RE. As suas munições estão sempre em baixo e as hordas de mortos-vivos são implacáveis. Sangrento, mas impecável.

EDITORA **VIRGIN** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **31** • DEMO **CD 31**

TRUQUES **Poder de reserva:** pressione ↑, ↓, ↑ (2x), ↓ ou ↑ (2x), ↓ (2x), ↑.

N.º 4 Silent Hill



Um jogo de terror com um enredo satânico. A fantasia horrenda, o som assustador e a história atormentante vão fazer com que se esconda atrás do sofá. Claustrofóbico e arrepiante.

EDITORA **KONAMI** • PONTUAÇÃO **10/10** • REVISTA **48** • DEMO **CD N/D**

TRUQUES **Opções extra:** escolha opções no inventário e pressione L1, L2, R1, R2.

N.º 5 Syphon Filter 2

Este título de acção explosiva conta com operações furtivas e uma cinematografia fabulosa. É uma aventura excelente e instantaneamente jogável, apesar de difícil de dominar.

EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **57** • DEMO **CD 57**

TRUQUES **Seleccionar nível:** faça pausa, seleccione o mapa e segure →, L2, R2, ○, □, ⊗, simultaneamente. Vá às Opções e active o truque.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa Top 5 Plataformas

Salte, corra e fuja nestes coloridos jogos animados – tem de os adorar.

N.º 1 Ape Escape

Esta mistura bem conseguida de acção rápida e puzzles simples vai conquistá-lo, usando uma miscelânea de inventos tecnológicos para apanhar macacos travessos. Poucos jogos podem igualá-lo em concepção de níveis e, com 17 minimundos para explorar, Ape Escape vai mantê-lo divertido durante décadas.

EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **47** • DEMO **CD 47**

TRUQUES **Balas explosivas:** faça pausa e pressione R2, ↓, L2, ↑, →, ↓, →, ←.

N.º 2 Abe's Exoddus

Pormenores notáveis e jogabilidade variada fazem deste um dos melhores jogos de plataformas 2D. O facto de Abe soltar gases quando ataca é razão suficiente para o comprar.

EDITORA **INFOGRAMES** • PONTUAÇÃO **8/10** • REVISTA **39** • DEMO **CDS 38 E 72**

TRUQUES **Abe invulnerável:** segure R1 no menu principal e, depois, pressione ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →.

N.º 3 Spider-Man

O arremesso de teias do super-herói transpira jogabilidade fluida. Balouçar nos céus de Nova Iorque, derrotar vilões e brincar com os poderes do Aranha é uma grande diversão.

EDITORA **ACTIVISION** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **62** • DEMO **CD 62**

TRUQUES **Modo Big Head:** no menu de truques, introduza a palavra DULUX.

N.º 4 Spyro 2 Gateway to Glimmer

Este piromaníaco roxo saltita, desliza, nada e ataca ao longo de uma série de viagens em mundos 3D. Apanhar esferas, jóias e completar as tarefas nunca foi tão compensador.

EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **10/10** • REVISTA **52** • DEMO **CD 52**

TRUQUES **Spyro achatado:** pressione pausa e, depois, ←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2, □.

N.º 5 Crash Bandicoot 3

Um jogo de plataformas amplo e adorável, divertido de jogar e com uma linha de aprendizagem equilibrada. Os níveis envolvem muitos saltos rodopios e um voo num biplano. O melhor de Crash.

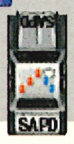
EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **40** • DEMO **CD 40**

TRUQUES **Uka Uka instantâneo:** durante o jogo, pressione △, ○, ⊗ e □.

Top 5 ESTRATÉGIA

1. **LMA MANAGER 2001** – EDITORA **CODEMASTERS** • PONTUAÇÃO **9/10**
2. **WARZONE 2100** – EDITORA **EIDOS** • PONTUAÇÃO **9/10**
3. **PANZER FRONT** – EDITORA **JVC** • PONTUAÇÃO **9/10**
4. **CIVILIZATION 2** – EDITORA **ACTIVISION** • PONTUAÇÃO **9/10**
5. **SYNDICATE WARS** – EDITORA **EA** • PONTUAÇÃO **9/10**

JOGOS QUE FIZERAM A Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa



GRAND THEFT AUTO (1998)
Os gráficos não eram grande coisa, mas este festival do crime proporcionou momentos de grande diversão. O seu conteúdo violento serviu para tornar tanto GTA como a PlayStation ainda mais famosos.

EFEITOS ESPECIAIS QUE QUEREMOS NOS JOGOS

O Helicóptero metralhadora – THE MATRIX
Dêem-nos um jogo com um helicóptero de combate assim e uns bons ângulos de câmara, e perseguiremos todos os vilões para sempre.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — Top 5 Luta

Não resiste a uma boa refrega? Alivie o stress jogando os melhores do género.

N.º 1 Tekken 3

Sem dúvida, a terceira versão de Torneio do Rei do Punho de Ferro da Namco é o mestre indisputado dos beat 'em ups. Com oito modos diferentes de jogo e uma pilha de personagens com inúmeros movimentos mortais para aprender, ainda nenhum o conseguiu alcançar em variedade e em agressões brutais de socos na cara.

EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **10/10** • REVISTA **36** • DEMO **CDS 36 E 49**

TRUQUES **Bola Tekken:** complete o modo Arcada com os dez lutadores principais para desbloquear o subjogo de voleibol de praia.

N.º 2 WWF Smackdown 2

Entre no ringue e enfrente homens musculados que usam collants. No total, são 50. Dê cabeçadas, salte de escadas – tudo é permitido. Um jogo sem regras e um festival de socos.

EDITORA **THQ** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **66** • DEMO **CD 71 (SMACKDOWN 1)**

TRUQUES **Trocar de armas (em Hardcore):** permaneça fora do ringue agarrando uma arma. Pressione o **D-pad** na direcção do ringue segurando **R1**.

N.º 3 Tekken 2

Graficamente inferior a Tekken 3, mas com um domínio de jogo mais imediato. Tekken 2 continua na primeira linha do género, quatro anos após o seu lançamento.

EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **10/10** • REVISTA **N/D** • DEMO **CD N/D**

TRUQUES **Cabeça grande:** apanhe as personagens escondidas e comece de novo segurando **SELECT** quando escolher a personagem, até o combate começar.

N.º 4 Soulblade

A Namco acertou novamente, com este jogo. A luta de punhos está fora, mas atacar o adversário com metais afiados é permitido. É difícil, mas merece uma olhadela.

EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **N/D** • DEMO **CD N/D**

TRUQUES **Jogar como Soul Edge:** jogue durante 20 horas, sem desligar a sua PlayStation.

N.º 5 Street Fighter Alpha 3

O melhor da lendária série. Não há lugar para carregar nos botões aleatoriamente neste título purista. A jogabilidade é a própria perfeição, à medida que viaja em busca de opositores.

EDITORA **VIRGIN** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **44** • DEMO **N/D**

TRUQUES **O velho estilo Chun-Li:** segure **SELECT** durante 5 segundos, antes de pressionar ⊗ para seleccionar Chun-Li.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — Top 5 Festa

Se adora uma festa com uma atmosfera feliz, então, deixe a Revista PlayStation levá-lo até lá, com estes títulos fantásticos.

N.º 1 Micro Machines V3

Entretenimento perfeito para qualquer reunião social, trata-se de um jogo de corridas com os carros de brinquedo mais pequenos do mundo e percursos domésticos que variam desde a mesa do pequeno-almoço até à casa de banho. Original, engenhoso, colorido e – mais importante – um enorme divertimento. Este jogo vai proporcionar muitas gargalhadas.

EDITORA **CODEMASTERS** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **N/D** • DEMO **N/D**

TRUQUES **Grande golpe:** faça pausa e pressione ⊙, → (2x), ↓, ↑, ↓, ←, ↓, (2x).

N.º 2 Crash Team Racing

Corridas de karts com a personagem mais famosa da PlayStation. Os gráficos polidos e a jogabilidade compulsiva vão atrair, independentemente da idade ou sexo. Apresenta uma esplêndida variedade de pistas e tem um grande número de criaturas amalucadas do mundo de Crash. Perfeito para múltiplos jogadores.

EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **53** • DEMO **CD 53**

TRUQUES **Invisibilidade:** pressione ↑ (2x), ↓, → (2x), ↑.

N.º 3 Worms Armageddon

Um dos jogos mais originais e viciantes de todos os tempos, para múltiplos jogadores, com comandos simples e intuitivos e visuais graciosos. Worms coloca os jogadores em fila, à espera da sua vez, para se destruírem uns aos outros com armas do outro mundo.

EDITORA **HASBRO** • PONTUAÇÃO **8/10** • REVISTA **53** • DEMO **CD 54**

TRUQUES **Invencibilidade:** ganhe uma posição de elite no modo Deathmatch para se tornar invencível.

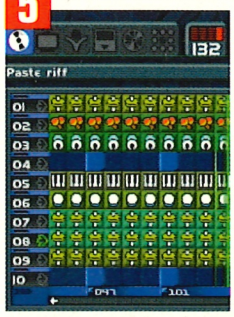
N.º 4 Bust-A-Move 2

Pontapeie a cadeira, morda o cabo de comando, ponha-se em cima da mesa aos gritos... Jogado a dois, este clássico puzzle de combinação de cores é de tal forma entusiasmante e absorvente que pode pôr fim a amizades de longa data. Modere-se – pode ficar sem amigos.

EDITORA **ACCLAIM** • PONTUAÇÃO **8/10** • REVISTA **N/D** • DEMO **N/D**

TRUQUES **Seleccionar personagem:** escolha Puzzle Game e pressione no mapa ← (2x), ↑, ↓, depois, pressione **R1**, **R2**, **L1**, **L2**, simultaneamente.

N.º 5 Music 2000



Uma amostra genial de software, que abriu um novo caminho na PlayStation. Um modo para quatro jogadores permite que todos carreguem um controlador com percussões, cordas e amostras e exibam o seu ritmo numa algazarra perversa. Ou numa cacofonia demoníaca.

EDITORA **CODEMASTERS** • PONTUAÇÃO **9/10** • REVISTA **53** • DEMO **CD 55**

TRUQUES **É difícil fazer batota** neste jogo. O que não quer dizer que não o tenhamos tentado.

Top 5 PESCA

1 **FISHERMAN'S BAIT** — EDITORA **CODEMASTERS** • PONTUAÇÃO **9/10**

2 **BREATH OF FIRE III** — EDITORA **CAPCOM** • PONTUAÇÃO **8/10**

3 **3 FISHERMAN'S BAIT** — EDITORA **KONAMI** • PONTUAÇÃO **6/10**

4 **REEL FISHING 2** — EDITORA **NATSUME** • PONTUAÇÃO **4/10**

5 **ACTION BASS** — EDITORA **EA** • PONTUAÇÃO **2/10**

Baixo Preço

Jogos relançados ao desbarato

DRIVER 2

FACTOS DATA DE SAÍDA **JÁ DISPONÍVEL** ● EDITORA **INFOGRAMES**

No futuro, se tivermos sorte, os estudos PlayStation vão ser uma parte importante no currículo escolar. O nível de concepção para os RPGs, as jogadas práticas e a matemática para programar a PS7 vão substituir todas as antigas matérias chatas. Quando aprender sobre a história das consolas, os livros escolares vão devotar capítulos inteiros aos jogos Driver. "Estabelece os parâmetros para os jogos de condução baseados em missões", declara o professor Cloud em PlayStation: The Machine That Shook That World. "Um exemplo espantoso dos jogos no início do século XXI", exclama DR. S. Snake em PS Who? Mas isso é no futuro. Voltando ao presente, pode adquirir Driver 2 por baixo preço, significando que não há desculpa possível para não o jogar. Um dos jogos mais ambiciosos da PlayStation, esta história de polícias e gangsters desenvolve-se em quatro enormes cidades entupidas de trânsito, que são suas para explorar em dúzias de veículos diferentes. Dê uma volta num Cadilac cubano, roube um carro de bombeiros em Chicago ou conduza carrinhas de entregas em torno do Rio. É o paraíso automobilístico.

O principal eixo do jogo é uma aventura de 40 missões, consigo a jogar como Tanner, um polícia independente que está na pista do perigoso Salomon Caine e da sua máfia de artilharia pesada. A acção nunca diminui e cada missão lança um desafio diferente: não

perca de vista uma testemunha vital, impeça um atirador de alcançar o seu objectivo, chegue à loja de donuts antes que feche – cada uma tem um tempo limite e tornam-se diabolicamente difíceis à medida que o enredo absorvente dá reviraltas no sentido da sua conclusão.

O jogo não é isento de problemas. Ao tentar encaixar tantos pormenores, deixa algumas arestas por limar. O cenário que surge subitamente é feio e o abrandamento é particularmente irritante. Mas apesar destas falhas, não vai deixar de ficar impressionado pela magnitude das curvas e pela jogabilidade de Driver 2.

Driver tem gerado várias imitações nos últimos meses. Contudo, embora The Italian Job e World's Scariest Police Chases sejam jogos fantásticos por direito próprio, não podem comparar-se a Driver na profundidade das curvas e na elegância impecável dos gangsters dos anos 70.

"Ilustre", declara Prof. Nellis na Revista PlayStation: The Complete Works. ¥

Crashhh: "Chamem o reboque! Parti um eixo das rodas!" Manter o seu carro em forma não é assunto fácil.

O forasteiro: pode sair do seu veículo, dar um passeio e admirar as vistas.

Batalha legal: passe um sinal vermelho e os polícias vão amolgar o seu pára-choques.

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation
Edição portuguesa

● GRÁFICOS 8
Alguns problemas ocasionais, mas ainda assim fantásticos.

● JOGABILIDADE 8
Mais material a definir o género. Brilhante.

● DURAÇÃO 10
Tanto para fazer, tão pouco tempo.

GLOBAL
Driver 2 vai prosseguir como um dos melhores momentos da PlayStation. Um verdadeiro clássico.

9/10

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

Material de primeira

Melhor Comando

DUALSHOCK
FABRICANTE SONY
VEREDICTO 9/10

Melhor ecrã

JOYTECH
FABRICANTE JOYTECH
VEREDICTO 8/10

Melhor arma

G-CON
FABRICANTE NAMCO
VEREDICTO 9/10

Melhor volante

SPEEDSTER 2
FABRICANTE SONY
VEREDICTO 9/10

Control Freak

O nosso tarado dos comandos elegeu os periféricos para este Natal.

JOYTECH MINI ECRÃ

FABRICANTE JOYTECH
DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL

Este é o melhor ecrã que o Freak alguma vez já viu. É límpido e suave.

A entrada da Joytech na arena dos mini-ecrãs foi excelente. Tem uma saída para headphones, controlos de volume e brilho e uma agradável pega para quando está fixo a uma PS1. Além disso, possui um adaptador para carregar a bateria no automóvel e um adaptador PAL/NTSC. Tudo isto é excelente mas o que é de longe mais importante é possuir um ecrã LCD de alta resolução fabricado pela Sharp que é significativamente mais suave e bem definido do que os seus rivais. ●

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

GLOBAL Um pequeno ecrã de grande qualidade. Não pode perder.

8/10

MINI ANALOGUE CONTROLLER

FABRICANTE JOYTECH
DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL

É engraçado, mas tão pequeno que o jogador o pode perder de vista...

O comando Dual Shock da Sony é tão bom que nos interrogamos com frequência (às vezes, durante horas) sobre o motivo que leva alguém a preocupar-se com ele. Mas a Joytech surgiu com uma solução: encolhê-lo. E este minicomando é, na verdade, bastante bom – ajusta-se bem às suas mãos, é sólido e os botões não desobedecem. E o seu tamanho reduzido significa que não torna diminuta a pequena PS1. É claro que não é tão bom como o Dual Shock, mas é mais portátil e também um pouco mais barato. ●

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

GLOBAL Agradável para quem preferir comandos pequenos e compactos.

7/10

VOLANTE DRIVING FORCE

FABRICANTE KONAMI
DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL

A Logitech lançou um novo volante Force Feedback para a PS2.

Com oito botões de controlo da acção e um **D-pad** analógico que permite um melhor domínio das funções do veículo, este volante confere um nível de realismo mais elevado aos jogos de condução, melhorando a experiência de jogo. Uma das vantagens de Driving Force é o sistema de dupla fixação que permite que seja fixado a uma mesa ou, usando um acessório incluído, pode prendê-lo entre os joelhos. Inclui pedais de aceleração e travagem e botões para troca de mudanças. Aprovado pelo nosso Freak. ●

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

GLOBAL Um volante que ainda torna mais agradável conduzir na PlayStation 2.

8/10

PlayStation®2

HERDY GERDY

△ **QUANDO** FEVEREIRO ◎ **QUEM** EIDOS ⊗ **ONDE** WWW.HERDYGERDY.CO.UK

PREVIEW

Embora Um Homem e o Seu Cão não seja uma boa ideia de jogo, esta até pode funcionar

Giros e fofos: as personagens mais giras de sempre? Poucos discordarão.

Pergunta: que tipo de criação bizarra é Herdy Gerdy? Bem, se conseguir imaginar um RPG de acção que segue o espírito de Sheep (um título de PSone), mete-o no corpo de Zelda (da Nintendo) e que ganha vida com uma pitada do pozinho de brilho mágico da Disney, pode ter uma ideia do que é esta aventura que combina desportos ovinos e criaturas de aspecto estranho. Não há como negar que Herdy Gerdy é um dos jogos mais interessantes previstos para a PS2. O objectivo, baseado numa história que é demasiado robusta para ser mencionada aqui, é chegar ao confronto final com um rival malvado e salvar o pai de Gerdy, a sua aldeia e todo o mundo. O toque especial é que a forma de o fazer é reunindo animais.

Para abrir novas áreas no enorme mapa de jogo, tem de completar várias tarefas loucas baseadas em pastorícia. Começando pela simples questão de perseguir um rebanho de criaturas até um redil e acabando com alguns problemas de lógica bastante complicados, Herdy Gerdy é um ecossistema vivo dentro de um RPG de acção.

Quanto mais progride, mais habilidades e itens são acrescentados ao seu inventário, permitindo-lhe voltar a áreas anteriores para resolver puzzles que pareciam impossíveis da primeira vez. Cada item tem um efeito diferente sobre os animais que encontra e a constante experimentação é a única forma de descobrir o que os conteúdos da sua mochila podem fazer.

Um exemplo do início do jogo é a flauta para reunir rebanhos: os divertidos e inofensivos Doops reúnem-se em redor do som agradável som – uma forma útil de os manter afastado de locais perigosos – por outro lado, os ferozes Gromps agarram na flauta e partem-na ao meio. E podem tentar fazer-lhe o mesmo. Por isso, tenha cuidado. Animais maiores, como os Gromps, não podem ser reunidos num rebanho. Em vez disso, terá de fazer com que eles o persigam até ao portão e depois desviar-se sorrateiramente para eles entrarem. Com alguma sorte, os Gromps não conseguirão parar e acabarão por ficar presos. Cada espécie comporta-se de uma forma única. Alguns animais mais novos são muito tímidos e a única forma de os reunir é com um adulto nas proximidades. Outros escondem-se em arbustos quando vira as costas ou recusam-se a pular de plataformas ou a atirarem-se para riachos. As criaturas também reagem de forma diferentes consoante as espécies que estão por perto. Podem comer-se uns aos outros.

Esta complexa estrutura e a interacção convincente estão na base dos puzzles de Herdy Gerdy. Como tanta coisa a passar-se, um jogo desta dimensão precisa de ser acessível. Felizmente, a julgar pela versão Preview, os controlos não devem apresentar dificuldades. Novos animais e habilidades são apresentados muito gentilmente através de puzzles simples antes de o jogador ser lançado para algo mais difícil. As centenas de personagens que conhece pelo caminho dão-lhe dicas e conselhos e guiam-no pelas missões paralelas, que parecem fazer de Herdy Gerdy um dos títulos mais duradouros da PS2. É, definitivamente, um jogo a ter em conta. Não que pudesse deixar de reparar nele, graças a um motor gráfico que reproduz uma excelente aparência de estilo cartoon. Com alguma sorte, esta promessa vai ser um jogo de excelência quando for lançado no ano que vem. ◎

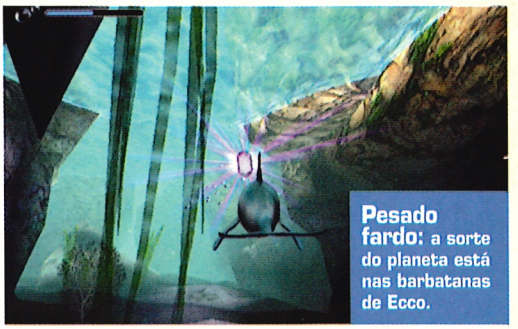
"Tem de completar tarefas baseadas em pastorícia"

Pontos Positivos

- **Original** Podemos garantir que nunca viu nada assim antes.
- **Tãooo Bonito** Os gráficos cartoon são dos melhores vistos até hoje.
- **Personagens** Há 12 espécies de criaturas diferentes para conduzir para o curral e cada uma tem as suas características, pontos fortes e fraquezas.

AMIGOS FIÉIS? A Sony comprou 18,6% da Square na sequência do fracasso do filme Final Fantasy: The Spirits Within. A Sony torna-se assim o segundo maior accionista da Square...

Novidades: velhos circuitos foram revistos.


Pesado fardo: a sorte do planeta está nas barbatanas de Ecco.

SSX TRICKY

▲ **QUANDO** DEZEMBRO ◎ **QUEM** ELECTRONIC ARTS ⊗ **ONDE** WWW.SSXTRICKY.EA.COM

NOTÍCIAS — SSX volta para brilhar mais.

O jogo SSX original foi um dos primeiros jogos PS2 a destacar-se, usando a nova máquina com soberbos resultados. Apresentava uma mistura agradável de acção de corrida frenética e snowboard cheio de perícia fundidos com um conjunto fantástico de pistas. A sua sequela sempre foi uma hipótese, mas conseguiria aquele raio de inspirada loucura cair duas vezes no mesmo local? Parece que sim. A melhor forma de abordar SSX Tricky é pensar nele como um remix total do original. As pistas do primeiro jogo estão de volta, mas cada uma foi redesenhada a tal ponto que os nomes são praticamente o único elemento reconhecível que encontrará. A juntar a isto, existem dois novos circuitos para testar as suas capacidades: Alaska, uma pista urbana, e Garibaldi, que substitui Snow Dream, agora cheio de grinds. Também há oito novos participantes, aos quais estrelas como Lucy Liu, David Arquette e a cantora Macy Gray dão voz. E, como se isto não bastasse, é possível agora fazer amigos e inimigos nas encostas nevadas, e acumular pontos para executar espantosos supertruques.

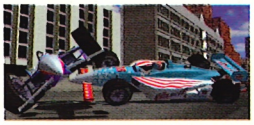
ÚLTIMA HORA

DRIVEN

▲ **QUANDO** DEZEMBRO ◎ **QUEM** BAM! ENTERTAINMENT ⊗ **ONDE** WWW.BAM4FUN.COM

ANTEVISÃO — Jogo de F1 recebe injecção de inovação.

Inspirado no filme de Sylvester Stallone com o mesmo nome, Driven pretende trazer algo de novo aos jogos de corridas da PS2. Para além de uma licença de filme, claro. A juntar a circuitos de todo o mundo, Driven terá um modo Story que recria elementos importantes do filme. Embora ganhar seja importante, o jogo em cooperação por vezes exigirá que detenha os adversários do seu companheiro de equipa para garantir que ele vence. Acrescente a este elemento estratégico uma fusão de homem e máquina chamada The Zone que recompensa perícia com maiores capacidades de condução e Driven poderá dar ao jogo de corridas arcada uma bem-vinda mudança de óleo.



Alta velocidade: Driven traz a cooperação para a corrida.

Em Breve

DEZEMBRO
- BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE — Interplay
- BURNOUT — Acclaim
- FIFA 2002 — Electronic Arts
- GIANTS: CITIZEN KABUTTO — Interplay
- JAMES BOND 007 IN... AGENT UNDER FIRE — Electronic Arts
- MAX PAYNE — Rockstar
- SOLDIER OF FORTUNE — Majesco
- WIPEOUT FUSION — Sony

INVERNO
- JAK AND DAXTER — Sony
- MOTO GP 2 — Sony
- NO ONE LIVES FOREVER — Fox
- POLICE 24/7 — Konami
- SSX TRICKY — Electronic Arts
- STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE — Interplay

2002
- ACE COMBAT 4 — Sony
- ALIENS: COLONIAL MARINES — Electronic Arts
- APE ESCAPE 2 — Sony
- COLIN MCRAE RALLY — Codemasters
- COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE — Eidos
- DRAKAN — Sony
- FINAL FANTASY X — Square
- HEADHUNTER — Sony
- HERDY GERDY — Eidos
- ICO — Sony
- METAL GEAR SOLID 2 — Konami

ECCO THE DOLPHIN:
DEFENDER OF THE FUTURE

▲ **QUANDO** JÁ DISPONÍVEL ◎ **QUEM** Sony
⊗ **ONDE** WWW.ECCOTHEDOLPHIN.COM/ECCO/

DELFIM — O herói aquático da Sega em novo formato.

Se não ouvia falar de Ecco desde os seus dias na Dreamcast, este envolvente jogo de aventuras subaquáticas vai encantá-lo. Foi escrito pelo autor de ficção científica responsável por The Postman, o filme de Kevin Costner, mas isto não é indicação do mérito de Ecco. O jogo coloca o golfinho do título a enfrentar um impiedoso inimigo alienígena que destruiu um arquivo sagrado do conhecimento mundial chamado The Guardian Crystal. Ecco tem de percorrer 30 níveis submersos, resolvendo puzzles, adquirindo novas capacidades e comendo sardinhas, ao mesmo tempo que assobia e dá saltos para salvar tanto a raça humana como a dos golfinhos. Apostamos que um enorme cardume de jogadores se vai render aos encantos de Ecco.

OS MELHORES

É Natal! Eis os títulos PS2 obrigatórios em qualquer lista de prendas!

GT3: A-SPEC
SONY
Simplesmente espectacular. A melhor série de simulação de condução mostra o que a PS2 sabe fazer.

SSX
ELECTRONIC ARTS
Diversão em snowboard.

MADDEN NFL 2002
ELECTRONIC ARTS
Ainda melhor do que a excelente edição do ano passado.

TIMESPLITTERS
EIDOS
Diversão em grande estilo.

PRO EVOLUTION SOCCER
KONAMI
O melhor futebol na PS2.

WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT!
THQ
A melhor série do género volta a marcar pontos.

TEKKEN TAG T.
SONY
Continua a ser o pai dos jogos de luta.

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X
CAPCOM
Excelentes encontros com zombies.

NA ESTRADA Mais diversão seguirá o título Driven, com um jogo de acção na terceira pessoa intitulado Reign Of Fire...

JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

Os novos heróis

FACTOS

DATA DE SAÍDA:
JÁ DISPONÍVEL
EDITORA:
SONY
PRODUÇÃO:
NAUGHTY DOG
JOGADORES: **UM**

GOSTA DESTE?
Experimente...

PS1: SPYRO 3: YEAR OF THE DRAGON
Revista 65 10/10
Um título de qualidade superior.

PS2: CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX
Revista 78 8/10
Familiar para os fãs de Crash, mas não deixa de ser divertido.

Há muitos, muitos anos atrás, numa ilha distante... existiu uma civilização tecnologicamente avançada que construiu robôs gigantescos e altamente sofisticados. Mas o tempo passou, a civilização decaiu e as grandes máquinas foram sendo engolidas pela Terra, dando origem a enormes reservatórios de (não, não é ferrugem) uma estranha forma de energia chamada Eco. Há vários tipos de Eco, mas infelizmente é a mais nefasta que Jak and Daxter encontram nas suas explorações por Misty Island. Distraidamente, Daxter cai num lago de Eco Escura e quando sair de lá já não é o mesmo! O seu corpo está coberto de pêlos laranja e a sua forma é semelhante à de um macaquinho de circo. Felizmente (ou infelizmente), isso não afectou as suas capacidades vocais e ele vai poder passar o resto do jogo a reclamar.

Jak and Daxter são melhores amigos. Esta dupla complementa-se em todos os aspectos, sendo que o mais notório é que Daxter fala pelos dois! Eles moram numa ilha povoada de mistérios e andam sempre em busca de novas aventuras. Quando o jogo começa, eles acabam de se meter numa aventura, que vai durar umas valentes horas. Em pânico com o novo look peludo de Daxter, os amigos partem em busca de alguém que os ajude e dirigem-se de imediato para a cabana de um dos velhos sábios da ilha. Infelizmente, ele não pode fazer nada sozinho e eles saem de lá apenas com algumas dicas e uma severa repreensão. A única pessoa que pode salvar Daxter reside no extremo norte da ilha, muitos quilómetros e perigos adiante...

A agilidade: é um dos trunfos para enfrentar os inimigos.

O jogador controla Jak, que transporta o seu fiel companheiro no ombro. Daxter não é, em momento algum, uma personagem jogável, estando presente apenas para fazer comentários parvos e aborrecer o seu amigo, mas no fundo, o seu papel revela-se fundamental para o ambiente divertido do jogo. Isto significa que, apesar de acompanhado, é Jak que tem de fazer tudo sozinho. O que vale é que ele é tem qualidades para ser um dos melhores heróis do seu género, pois os seus "pais", Andy Gavin e Jason Rubin, os fundadores da Naughty Dog, foram maravilhosos com ele, depositando na sua educação os anos de experiência recolhidos na criação de uma lenda viva dos jogos de plataformas, Crash Bandicoot. Os fãs de Crash reconhecerão alguns elementos familiares na jogabilidade, nomeadamente, movimentos como o ataque rotativo (excelente para partir caixas e fazer desaparecer os inimigos) e o super salto. Mas as semelhanças entre a série Crash e o estranho mundo de Jak and Daxter não vão muito além disto. A experiência de jogo é inteiramente nova e explora terrenos nunca antes pisados pelo Bandicoot.

Uma das características mais espantosas do jogo é que está "tudo lá" desde o início. Ao contrário do que é habitual, Jak and Daxter não se encontra dividido por níveis. O universo de jogo é aberto, composto por um total de 15 áreas separadas por apenas um passo. Saindo de Sandover Village, pomos o pé em Sentinel Beach e daí avançamos para Fire Canyon ou Forbidden Temple, desde que, obviamente, se reúnam as condições para prosseguir para esses locais. Os

Os sábios: são uma hipótese de ajuda nas difíceis tarefas.

"A experiência de jogo é inteiramente nova e explora terrenos nunca antes pisados pelo Bandicoot"

OPÇÕES Movimentos familiares como o ataque rotativo e o super salto.

Universo enorme composto por 15 áreas.

O universo: é tão variado que é impossível haver monotonia.

Fontes de energia: são reconhecidas por diversas cores nos cenários.

Este jogo: por diversos motivos, é um dos mais brilhantes no que toca a plataformas.

cenários que se vislumbram no fundo do ecrã não são panos desenhados – eles existem e estão realmente lá. Isto parece estranho e bom demais e só acreditamos mesmo quando nos metemos no barco para ir a Misty Island em busca da musa do escultor. A ilha distante vai-se aproximando e revelando os seus contornos e confirmamos que ela sempre esteve ali, inteira, à nossa espera. Encontrar esta musa é apenas uma das várias tarefas que Jak tem de cumprir para conseguir todas as Células de Energia necessárias para activar os Portais Mágicos e restaurar a comunicação no arquipélago. Há algumas Células no cenário, mas outras só se encontram cumprindo as tarefas acima mencionadas ou resolvendo puzzles (se é que se pode chamar puzzle a dar um soco numa espécie de pelicano para ele cuspir uma célula e ter ir a correr buscá-la, antes que ela desapareça e tenha de se repetir tudo de novo). O que existe, em abundância, espalhado pelo chão é Eco Verde, a fonte de energia de Jak. Além de serem vitais para a sua boa forma, as pequenas bolas verdes indicam frequentemente o caminho a seguir para que o jogador não se perca. Mas há outros tipos de Eco, como o Azul, que dá energia e velocidade extra durante alguns segundos, o Encarnado e o Amarelo. Além de enorme, o universo de Jak and Daxter é variado. É impossível a monotonia nestes cenários e cheios de vida. A interactividade faz parte da filosofia de design do jogo e há surpresas onde menos se espera. Apesar de silencioso, Jak logo se revela cheio de estilo. A forma ágil como ele se move e enfrenta os inimigos é digna de ser mencionada, principalmente tendo em conta que eles são bem duros de roer e nunca desistem de o perseguir. Ainda havia tanto para dizer sobre Jak and Daxter, mas o espaço está a chegar ao fim. Fica o registo que é mais do que um dos grandes jogos de plataformas do momento, sendo um dos melhores e mais inovadores trabalhos que corre actualmente na PS2..■

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation
Edição portuguesa

■ GRÁFICOS 9
Qualidade a todos os níveis.

■ JOGABILIDADE 10
Alguns elementos familiares num sistema de controlo intuitivo.

■ DURAÇÃO 9
15 áreas e inúmeros segredos num enorme mundo para explorar.

GLOBAL
Parabéns Naughty Dog! A PS2 merecia um jogo de plataformas assim.

10
10

■ Tempos de carregamento praticamente inexistentes.

■ Controlar Jak é diversão pura.

Cuidado: é um especialista em explosivos, mas também tem pontaria.

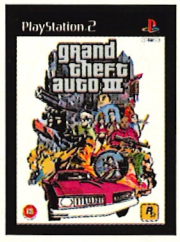
Polícia: qualquer fuga a estes agentes é excitante.

Às centenas: as missões que nos esperam nesta perfeição do crime.

GRAND THEFT AUTO 3

Quem disse que o crime não compensa?

FACTOS



EDITORA: **TAKE 2**
PRODUÇÃO: **DMA DESIGN**
DATA DE SAÍDA: **JÁ DISPONÍVEL**
JOGADORES: **UM**

GOSTA DESTE?
Experimente...

PS1: GRAND THEFT AUTO 2
Revista 52 9/10
O mesmo espírito rebelde mas um jogo menos vistoso.

PS2: GRAN TURISMO 3
Revista 74 9/10
Corridas sem crime, mas simplesmente espectaculares.

Grand Theft Auto 3 é uma obra formidável. Obviamente, vai despertar mais polémica do que nunca graças ao realismo com que recria cenas de violência, prostituição, corrupção, todas as maleitas da sociedade actual. Mas é preciso recordar que tudo não passa de um jogo, carregado de ironia é certo, mas simplesmente um jogo.

A DMA Design pegou na fórmula dos dois primeiros capítulos, retocou-a com algumas inovações e construiu uma sequela que explora a fundo todas as potencialidades da PS2. A mudança da perspectiva aérea para um mundo completo em 3D (e que mundo!) é a alteração mais significativa, mas existem mil e um pormenores que tornam GTA3 num jogo imprescindível. O estilo cartoonesco das personagens, os incríveis efeitos sonoros, o ciclo dia/noite em Liberty City (o palco das nossas malandragens), a liberdade de movimentos que nos é concedida, tudo está trabalhado de uma forma tão perfeita que, às vezes, passamos mais tempo a vaguear calmamente pelas ruas da cidade do que preocupados com a conclusão das centenas (leram bem!) de missões que nos são oferecidas pelos chefões do mundo do crime.

Quem já jogou aos anteriores episódios, vai sentir-se como peixe na água nesta nova edição da Take 2. Um assalto ao camião que nos transportava para a penitenciária é o rastilho de uma fuga na companhia de 8-Ball, o maior especialista em explosivos da cidade. É ele que nos arranja os primeiros contactos no submundo de Liberty City e, a partir daí, tudo pode acontecer. As primeiras missões são bastante simples (entregar pacotes suspeitos, dar boleias às namoradas dos gangsters ou dar um enxerto de porrada em rufias) mas, depois, metemo-nos no mais variado tipo de alhadas, desde conduzir mafiosos a reuniões até homicídios a sangue-frio, passando por corridas a alta velocidade e assaltos a diversos edifícios. Convém estar atento às forças da lei porque elas são implacáveis. As fugas à polícia são empolgantes, mas quando o FBI e o exército se metem, o caos instala-se em Liberty City. Felizmente podemos utilizar pistolas, metralhadoras e até um lança-mísseis para ripostar aos adversários mas, às vezes, o melhor mesmo é dar corda aos sapatos e encontrar um esconderijo! GTA3 é um mundo virtual onde descarregamos toda a nossa adrenalina sem o receio de magoarmos ninguém. O crime compensa mas podemos ser taxistas, bombeiros ou até agentes policiais! Quando um jogo é assim tão diversificado, é para comprar já! ■

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

■ GRÁFICOS 9
Uma cidade incrivelmente detalhada.

■ JOGABILIDADE 8
Pancadaria hilariante, viagens de carro emocionantes.

■ DURAÇÃO 10
Inesgotável. Dezenas e dezenas de missões cada vez mais complexas.

GLOBAL
Uma experiência incomparável e um regalo para os olhos.

9 10

"Existem mil e um pormenores que tornam GTA3 num jogo imprescindível"

OPÇÕES Liberty City, uma cidade de proporções gigantescas. ■ Dezenas de carros para roubar, várias armas com diferentes utilizações. ■ Um bom enredo suportado por centenas de missões.

ADRENALINA

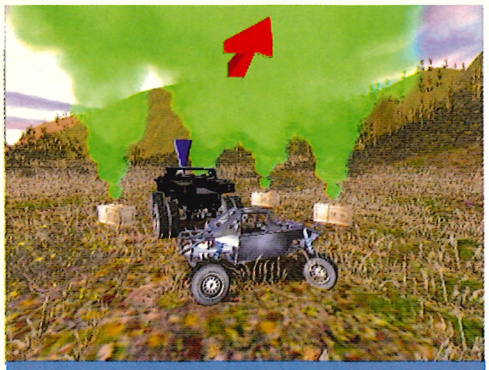
ATARI

SPLASHDOWN

EM BUSCA DO PRÓXIMO SALTO...
ATÉ ONDE VAIS CHEGAR ?
DIZEM QUE TENS ESTILO... AGORA SÓ TENS DE O PROVAR
ESTE VAI SER O SALTO DA TUA VIDA!
- GRÁFICOS DESLUMBRANTES, ULTRA REALISTAS
- CONDUZ LIVREMENTE EM 18 LOCAIS EXÓTICOS, DO HAWAII AO BALI
- ACROBACIAS LOUCAS PARA TODOS OS NÍVEIS DE PERÍCIA

PlayStation 2

ATARI INTERACTIVE INC. ©2001 INFOGRAMES - SEA-DOO, XP, RX, SPX, LRV, ROTAX ARE TRADEMARKS OF BOMBARDIER INC. OR ITS SUBSIDIARIES. USED UNDER LICENSE TO INFOGRAMES INC. GTX IS A TRADEMARK OF CASTROL LIMITED. USED UNDER LICENSE TO BOMBARDIER INC.



Acidentado: este terreno pode ser bom para uma fuga, mas cuidado com aquelas armadilhas.

Missão gelada: não se deixe apanhar por rivais nem polícias e o sucesso está garantido.

SMUGGLER'S RUN 2

A vida de um contrabandista não é fácil...

FACTOS

DATA DE SAÍDA:
JÁ DISPONÍVEL

EDITORA:
TAKE 2

PRODUÇÃO:
ANGEL STUDIOS

JOGADORES: **DOIS**

GOSTA DESTE?

Experimente...

PS1: DRIVER 2
Revista 64 10/10
Uma perspectiva do mundo do crime na pele de um agente policial.

PS2: SPY HUNTER
Revista 76 7/10
Um clássico dos videojogos recuperado em grande estilo.

Mais e melhor. Ora aí está um lema que se aplica na perfeição a Smuggler's Run 2, uma sequela repleta de momentos emocionantes ao volante de alguns veículos todo-o-terreno.
Rússia, Georgia e Vietname servem de palco a uma empolgante campanha de 36 missões onde vale tudo para cumprir os prazos de entrega de mercadorias tão diversas como explosivos, jóias e documentos secretos.
Como no original, as forças da lei e contrabandistas rivais tentam complicar-nos a vida mas, desta vez, podemos recorrer a artimanhas para nos livrarmos dos perseguidores.
Para além do excelente trabalho gráfico executado pela Angel Studios, um dos detalhes que saltam logo à vista é a fluidez com que a acção decorre a umas supersónicas sessenta imagens por segundo. As perspectivas por detrás da viatura permitem-nos avaliar a qualidade do motor de animação mas é do interior do bólide que melhor se retém a vertiginosa sensação de cruzar vales e montes, pântanos e pontes, sempre prego a fundo!
O primeiro terço da aventura é relativamente simples (com tempos limite alargados e opositores pachorrentos) mas Smuggler's Run 2 torna-se progressivamente mais difícil até chegar ao ponto em que só muita agilidade e alguma fé no Divino consegue evitar os choques constantes com as rochas, árvores e inúmeros concorrentes que preenchem cada cenário.
Algumas missões resumem-se à recolha de todos os "pacotes" espalhados pela paisagem, outras obrigam-nos a abalroar sucessivamente um adversário até que o coloquemos fora de acção (uma espécie de jogo do gato e do rato a cem à hora!), outras ainda requerem a chegada a um determinado local sem sermos detectados pela polícia, enfim, variedade é coisa que não falta nesta sequela.
À medida que avançamos na trama, acedemos a novas viaturas (jipes, carros desportivos e ATVs, entre outras) dotadas de características distintas em termos de velocidade, peso, facilidade de condução e poder de aceleração. Estas diferenças são particularmente visíveis nas competições extra do jogo onde defrontamos adversários com diversos tipos de veículos, cabendo-nos aqui explorar as virtudes e defeitos destas máquinas todo-o-terreno.
Se gostou do primeiro jogo, vai adorar Smuggler's Run 2 mas alguns vão achá-lo muito semelhante ao original.
A diversão é garantida mas nem todos têm estômago para tantos acidentes e cambalhotas. E a polícia sempre a morder-nos os calcanhares...

"Variedade é coisa que não falta nesta sequela"

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

■ GRÁFICOS 8
Muito bons, especialmente na representação do relevo dos cenários.

■ JOGABILIDADE 7
Viciante, frenética mas algo repetitiva.

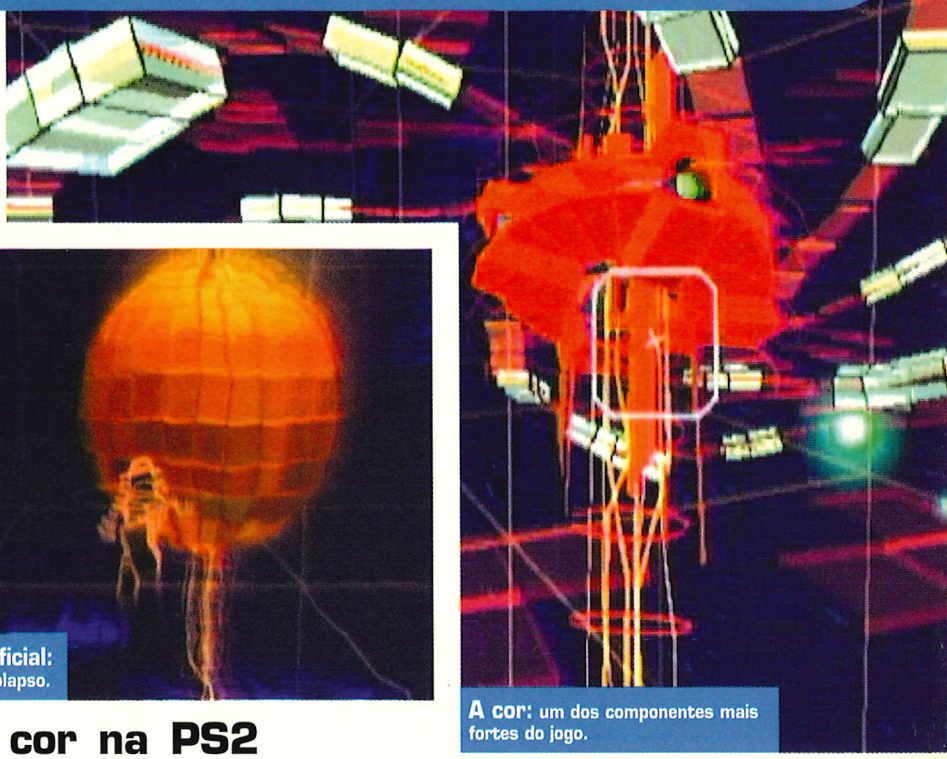
■ DURAÇÃO 8
Vai levar semanas até que nos fartemos das várias competições.

GLOBAL
Um dos melhores jogos de corridas da PS2.

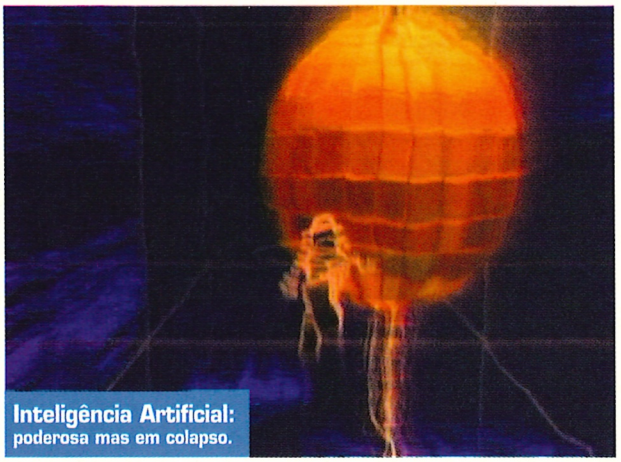
8 /10

OPÇÕES Corridas por checkpoints, torneios para dois jogadores, 36 missões... ■ Uma mão-cheia de veículos exóticos. ■ Motor de animação quase perfeito.

De Vib Ribbon: está muito perto mas bem mais suave.



REZ

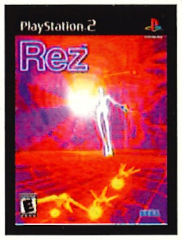


Inteligência Artificial: poderosa mas em colapso.

A cor: um dos componentes mais fortes do jogo.

Condimentos: música, curvas e cor na PS2

FACTOS



DATA DE SAÍDA: **JÁ DISPONÍVEL**

EDITORA: **SEGA**

PRODUÇÃO: **UNITED GAME ARTISTS**

JOGADORES: **UM**

GOSTA DESTE? Experimente...

PS1: VIB RIBBON
Revista 62 7/10
Um jogo estranho, mas que proporciona momentos de diversão.

PS2: PARAPPA THE RAPPER 2
Não testado
Um clássico no género.

Os jogos musicais têm vindo a marcar uma presença cada vez mais forte, como alternativa aos géneros habituais. O seu sucesso é muito maior no Japão, mas eles têm vindo, gradualmente, a afirmar-se no Ocidente. Rez foi desenvolvido pela mesma equipa que criou Space Channel 5, a United Game Artists (ex-AM9), uma equipa de desenvolvimento da Sega, que entretanto começou a criar produtos para outros sistemas
Ao contrário desse título e de outros semelhantes, como Parappa The Raper, Rez não é um "Sing Along", seguindo uma linha bem diferente, mais aproximada da de Vib Ribbon (um dos títulos de PSone mais estranhos do ano 2000), mas sem cair nas exageradas teias de complexidade que o envolviam. Além disso, o visual de Rez não tem nada em comum com o aspecto essencialmente vectorial de Vib Ribbon, cujos ecrãs negros se enchiam de linhas brancas. Em Rez, tudo é mais suave, curvilíneo e as cores desempenham um papel muito forte.
A personagem principal é uma figura de forma humana, mas cuja aparência se baseia numa estrutura de modelo 3D, à semelhança do que sucede com a superfície sobre a qual ela se desloca. Os únicos objectos cujos "esqueletos" se encontram cobertos são os inimigos, os alvos a abater que dão vida à música de fundo – a verdadeira razão de ser deste jogo. Ao misturar o género shoot 'em up com o musical, Rez entra em campos nunca antes explorados e de uma forma estranhamente bem sucedida, pois, de facto, o jogo torna-se viciante ao fim de poucos minutos. A conjugação perfeita de ritmo e acção é a grande responsável pelo envolvimento do jogador. Cada objecto destruído produz um efeito sobre a música de fundo, criando melodias cada vez mais ritmadas e um pano de fundo a condizer, com explosões de cor sempre que há uma batida.
A interligação dos elementos jogabilidade, som e imagem ocorre de forma perfeitamente sincronizada e é isso que o torna numa experiência única e extremamente envolvente, principalmente para os apreciadores deste tipo de música, um trance com batidas industriais.
O argumento de Rez não poderia ser mais actual. Ele transporta-nos para dentro de uma rede de computadores, cuja poderosa Inteligência Artificial, de seu nome Eden, sofre um colapso. O sistema é deixado à mercê de si próprio e cabe ao jogador controlar a rede enquanto tenta recuperar Eden. No fundo, o jogador é como um hacker que tem de penetrar num sistema alterado para o poder restaurar. A tarefa inclui derrubar Firewalls (os bosses) e dezenas de inimigos, que não são mais do que os sistemas de defesa do CPU.
Definir Rez melhor do que isto é um pouco difícil. Há que vê-lo em acção para o compreender, mas as imagens podem pelo menos dar uma ideia do show visual que acompanha a música – e, para a tentar sentir, basta traduzir as explosões em batidas. ■

"Rez entra em campos nunca antes explorados e de uma forma estranhamente bem sucedida"

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

■ GRÁFICOS 7
Um show digno de um DJ.

■ JOGABILIDADE 8
Fácil de pegar e muito envolvente.

■ DURAÇÃO 7
Dependendo do quanto gostar da música, pode jogar e jogar...

GLOBAL
Um jogo inovador e estranhamente viciante.

8/10

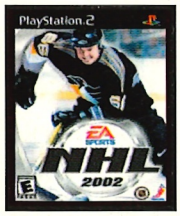
OPÇÕES Excelente combinação de género musical com shoot 'em up. ■ Conjugação perfeita de ritmo e acção. ■ Argumento actual.

Dificuldade: foi aumentada, proporcionando desafios mais intensos.

NHL 2002

O melhor do hóquei

FACTOS



DATA DE SAÍDA: **JÁ DISPONÍVEL**
EDITORA: **ELECTRONIC ARTS**
PRODUÇÃO: **EA SPORTS**
JOGADORES: **UM A OITO**

GOSTA DESTE?

Experimente...

PS1: NHL 2001
Revista 66 8/10
O habitual, mas com bons pormenores.

PS2: ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT
Revista 68 8/10
Realista q.b., mas com uma boa dose de entretenimento.

Os títulos desportivos da EA Sports são dos mais respeitados do género e todos os anos são alvo de melhorias, de modo a manterem a qualidade esperada pelos fãs. Se NHL 2001 foi eleito por muitos como o melhor jogo de hóquei do mercado, a edição 2002 supera todas as expectativas. Além das afinações na área gráfica, há inovações que afectam o jogo propriamente dito, como as cartas NHL e a nova estrutura do modo Season, que agora se pode estender ao longo de dez épocas. Ao lado deste, figuram na lista de modos de jogo os habituais Quick Game, Play-offs, Shootout e Tournament e uma opção Multiplayer que suporta até oito jogadores em simultâneo. As cartas NHL são um dos grandes trunfos da durabilidade do jogo e contribuem também para manter a diversidade, evitando a queda na rotina. Para as conquistar, é preciso ganhar pontos executando tarefas específicas, como marcar um certo número de golos, fazer bloqueios com o guarda-redes ou terminar o jogo em determinadas condições, e não há duas tarefas iguais. Com estes pontos, compram-se os pacotes de cartas (cada um com 10 cartas), que depois se utilizam para melhorar características de um jogador ou da equipa em geral ou para activar truques.
Na área da jogabilidade, a maior novidade é o Variable Puck Control, indicado pela cor de um ícone, que vai escurecendo quanto maior é controlo que o jogador tem sobre o disco. Assim, além de lhe ser possível verificar a sua perícia, pode também avaliar quão difícil será roubar o disco a outro jogador através da simples observação da cor deste ícone, o que contribui bastante para o planeamento da estratégia de jogo. Também a Inteligência Artificial foi incrementada de modo a fornecer um desafio mais intenso. O índice de dificuldade foi aumentado, no geral, e agora é possível afinar separadamente as especificações que afectam o jogo, como a fadiga, recuperação, precisão e velocidade dos passes, entre muitas outras opções. Graças a tudo isto, o jogo pode, de facto, ser feito à medida de cada um. As melhorias gráficas fazem com que este seja o mais espectacular dos títulos de hóquei. O jogo está muito mais rápido, com movimentos super-realistas e fluidos dos jogadores e as novas animações do público dão um toque extra a um visual irrepreensível. No campo sonoro, os comentários ficaram a cargo da dupla Jim Hughson e Don Taylor, que animam cada minuto dos encontros com frases inspiradas.
NHL 2002 supera todas as expectativas e revela-se como o grande jogo de hóquei do momento, campo para muitos encontros entre os fãs desta modalidade. ■

"As melhorias gráficas fazem com que seja o mais espectacular dos títulos de hóquei"

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

■ GRÁFICOS 9
Grande nível de detalhe nos jogadores e na arena.

■ JOGABILIDADE 9
As inovações tornam o jogo mais desafiante que nunca.

■ DURAÇÃO 9
Com as cartas NHL é jogo para mais de uma temporada..

GLOBAL
Sem dúvida, um grande campeão do hóquei no gelo.

9 10

OPÇÕES Modo Season pode abranger dez épocas. ■ Cartas NHL aumentam a duração do jogo. ■ IA mais competitiva.

RAYMAN M

Rayman para todos

Reconhece? Este visual é sempre agradável de revisitar...

FACTOS

DATA DE SAÍDA:
JÁ DISPONÍVEL

EDITORA:
UBI SOFT

PRODUÇÃO:
UBI SOFT

JOGADORES:
UM A QUATRO

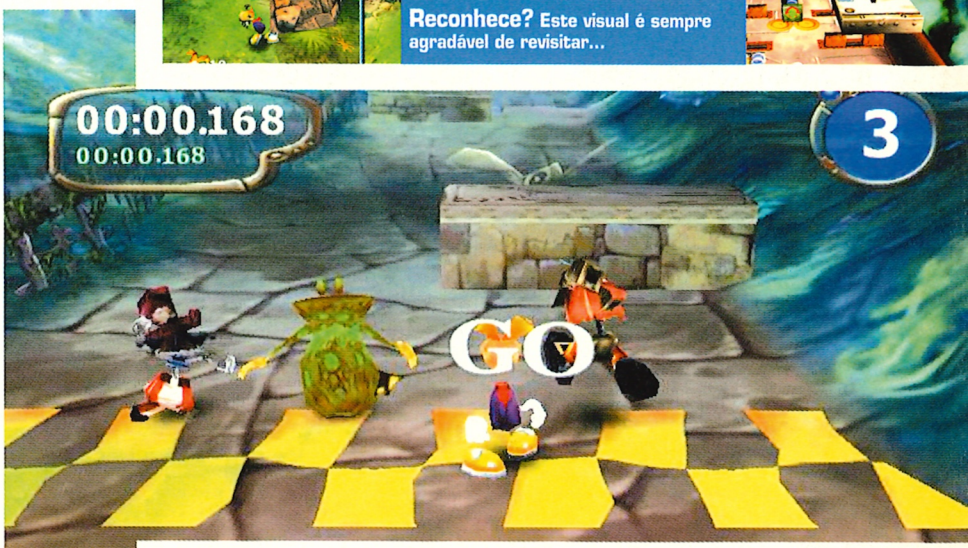
GOSTA DESTE?

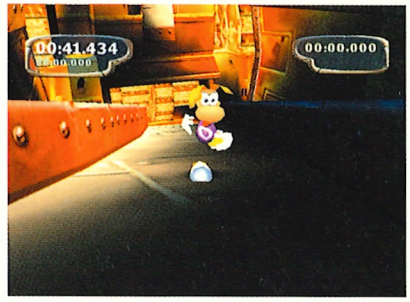
Experimente...

PS1: CRASH BASH
Revista 66 8/10
Divertimento sob a forma de mini-jogos para toda a família.

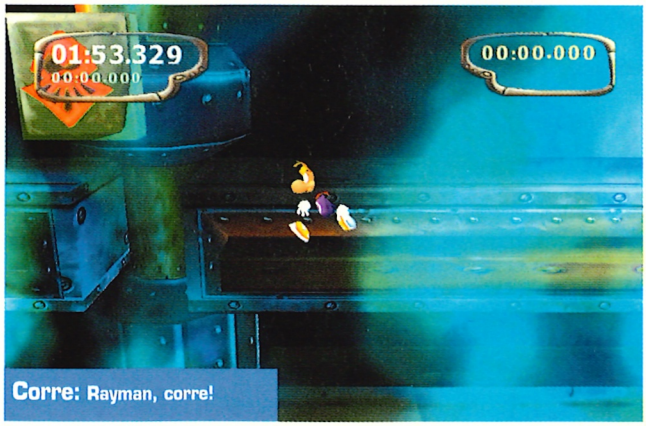
PS2: RAYMAN REVOLUTION
Revista 68 7/10
Colorido e bonitinho, mas pouco inovador.

A mascote da Ubi Soft está de volta na sua primeira aventura de múltiplos jogadores. Rayman M conta com um elenco familiar composto por oito personagens – Rayman, Globox, Teensies, Tily, Henchman, New Henchman, Razorbeard e Razorbeard Wife – num total de 24 níveis, 12 de corridas e outros tantos de "batalha" em arena, mais alguns de bónus que se vão desbloqueando à medida que se progride no jogo. Além do modo para múltiplos jogadores – a alma do jogo –, há ainda uma opção para um só jogador, para que possa continuar a jogar quando não houver mais pessoas por perto e até treinar algumas tácticas. Mas Rayman M foi concebido para jogar em grupo (é de Multiplayer que vem o M do título) e é sobre esse aspecto que devemos focar a nossa atenção. As corridas não usam carros nem nenhum outro tipo de veículos. Ao contrário do que é habitual, as personagens correm a pé, em pistas com obstáculos naturais de vários tipos e barreiras artificiais que desafiam não só a velocidade, como a destreza dos jogadores. Para ser bem sucedido nestas provas, o jogador terá de desenvolver as capacidades de Rayman (ou de qualquer outra personagem que esteja a utilizar, visto que todas partilham as mesmas características, distinguindo-se apenas pelo aspecto exterior). Se no início basta saltar, circuitos mais avançados pedem que faça uso dos multitalentos do herói das luvas brancas, algo que não será difícil para quem o acompanhou em aventuras anteriores. O mesmo vigora nas arenas de combate, onde os participantes disputam os lums que vão aparecendo. O radar é uma ajuda preciosa, mas é preciso ser rápido e ter boa pontaria porque não há escrúpulos que suavizem a sede de vitória de Rayman e companhia. Nos jogos de arena há quatro opções, de Lums Fight, um tradicional Deatmatch, a Spring Lums, que limita os actos dos jogadores ao disponibilizar-lhe apenas um raio congelante como arma. A variedade está assegurada não só pelos diferentes géneros de jogo disponíveis como também por um excelente design de níveis que não permite que a monotonia se instale. Aqueles que tiverem jogado Rayman 2 reconhecerão muitos dos elementos visuais, mas o herói sem membros está melhor que nunca neste novo jogo. Rayman M é a oportunidade porque muitos esperavam – poder viver uma aventura com o carismático herói em grupo. ■





Agora: é a pé que se corre, desafiando a velocidade e destreza de cada um.



Corre: Rayman, corre!

"O herói sem membros está melhor que nunca neste novo jogo"

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation
Edição portuguesa

■ GRÁFICOS 10
O excelente estilo Rayman, melhor que nunca.

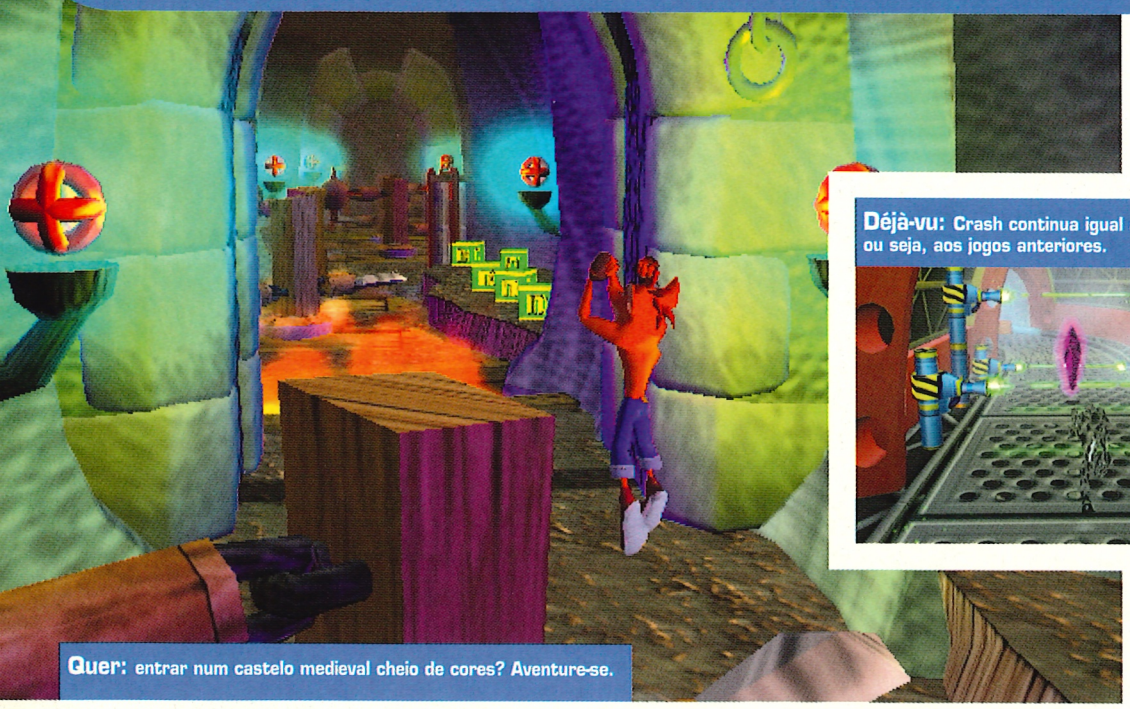
■ JOGABILIDADE 9
Fácil de pegar e muito viciante.

■ DURAÇÃO 9
Diversidade em 24 níveis, mais alguns de bónus

GLOBAL
Rayman é o novo rei da arena! Vamos ver até quando.

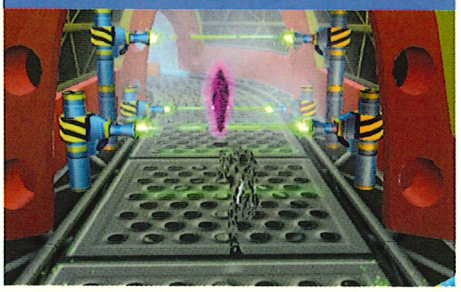
9
10

OPÇÕES Um elenco de oito personagens. ■ Níveis com jogos de corridas e outros em arenas. ■ Não consegue ser monótono.



Quer: entrar num castelo medieval cheio de cores? Aventure-se.

Déjà-vu: Crash continua igual a si próprio, ou seja, aos jogos anteriores.



CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

O jogo do marsupial, finalmente, na PS2

FACTOS

DATA DE SAÍDA: **JÁ DISPONÍVEL**
EDITORA: **UNIVERSAL INTERACTIVE**
PRODUÇÃO: **TRAVELLER'S TALES**
JOGADORES: **UM**

GOSTA DESTE?

Experimente...

PS1: CRASH BANDICCOT 3: WARPED
Revistas 39/40 9/10
Sem dúvida, o melhor momento na história de Crash.

PS2: KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL
Revista 77 10/10
Pura beleza em movimento.

É a primeira aventura de Crash Bandicoot na PS2 e a primeira que não é criada pela equipa da Naughty Dog. Portanto, a expectativa era grande e havia alguns receios em relação a se a Traveller's Tales conseguiria manter o espírito da série na produção deste título. Boas notícias: Crash está igual a ele próprio e as más notícias são as mesmas. Esta aventura está muito igual às outras. O início do primeiro nível foi um choque de tão familiar que era, com Crash frente a um "corredor" já tantas vezes visto, repleto de caixas de madeira e TNT e muitas, muitas maçãs. Claro que depois as coisas mudaram, com Crash a voar num aeroplano enquanto tenta destruir as máquinas criadas pelo Dr. Neo Cortex para gerar tornados, mas pouco adiante, a meio do quarto nível, temos mais um "déjà-vu" ao "rever" a famosa cena de Crash a fugir de uma pedra, mas, desta vez, com um dragão no lugar desta, o que aliás faz todo o sentido pois o nível decorre num castelo medieval.

A variedade não falta neste jogo, mas por que razão o jogo parece tão igual aos anteriores? Porque a estrutura do jogo é quase idêntica. É como se a Traveller's Tales tivesse pegado na receita e tivesse substituído o açúcar por adoçante e o chocolate por café e agora temos mousse de café em vez de mousse de chocolate. Mas continua a ser mousse. O que não é mau de todo pois a fórmula de Crash é fantástica e tem vindo a resultar até à data. Mas, não seria altura de fazer o Bandicoot ter uma atitude arrojada dar outro passo? É a quarta aventura de Crash (não contabilizamos o divertimento Multiplayer de Crash Bash) e até a música é exactamente a mesma! Claro que os gráficos estão mais polidos graças às capacidades da PS2, mas alguns polígonos a mais não fazem com que as coisas deixem de estar praticamente iguais – mas com aviões em vez de barcos, dragões em vez de pedras e cavaleiros em vez de indígenas. É evidente que os fantásticos seguidores das aventuras do Bandicoot não vão querer perder esta, mas os que só gostam de jogos de plataformas e já conhecem Crash, vão provavelmente optar por outros títulos. ■

"Boas notícias: Crash está igual a ele próprio. Más notícias: as mesmas"

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

■ GRÁFICOS 8
Fantásticos como sempre e com a qualidade 128 bits.

■ JOGABILIDADE 9
Familiar para fãs do género em geral e de Crash em particular.

■ DURAÇÃO 8
25 níveis e muitos segredos para desvendar.

GLOBAL
O velha fórmula, com alguns elementos substituídos.

8 10

OPÇÕES As habituais caixas de madeira, TNT e maçãs. ■ Gráficos mais polidos do que nunca. ■ A mesma música de sempre.

Disney INTERACTIVE
PS one™
Vive a mais incrível aventura da Disney
na PlayStation: Atlântida O Continente Perdido
Disney ATLANTIDA
PlayStation
Disney's ATLÂNTIDA O CONTINENTE PERDIDO
Entra num mundo perdido, uma civilização submersa debaixo de água. Uma fascinante aventura submarina onde te sentirás identificado com os autênticos personagens do filme, seus veículos submarinos e os seres mais estranhos tal e qual como em Atlântida O Continente Perdido, o último filme da Disney. Submerge a um mundo desconhecido com a PlayStation.
PS one e PlayStation são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. PS one e AONO são marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment Inc. SONY e ◆ são marcas da Sony Corporation Inc.
© Disney. Todos os direitos reservados. Publicado por Sony Computer Entertainment Europe. Desenvolvido por Eurocom Developments Ltd.

Top Secret

TRUQUES DICAS GUIAS SOLUÇÕES

TRUQUES PARA OS MELHORES JOGOS

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

COMO... VENCER O GÉMEO PERVERSO

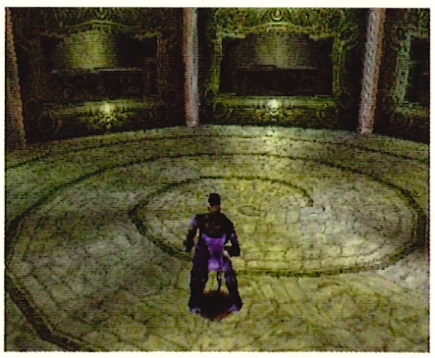
PRIMEIRO ENCONTRO

Kain aparece em vários lugares em volta da arena, fornecendo power-ups a Soul Reaver para atacar Raziel. Quando ele aparecer, aproxime-se dele rapidamente e ataque-o até que ele desapareça. Tem que o atacar três vezes para acabar a luta. Kain partirá o Soul Reaver sobre a cabeça de Raziel e desaparecerá. Nesta altura, troque para Spectral Realm e apanhe o Soul Reaver. Ariel aparece e diz-lhe para ir até à Silenced Cathedral. Pode sempre voltar aos pilares para obter mais informações dadas por Ariel e apanhar saúde e energia Glyph.
Para deixar esta sala, gire o Soul Reaver em direcção à porta principal.

O combate: derrote Kain em todos os níveis da sala circular.

ÚLTIMO ENCONTRO

Kain aparecerá nos três pisos desta sala circular, começando no piso inferior. Bata-lhe uma vez com o Soul Reaver e ele avançará para o piso seguinte. Vá com ele, atinja-o de novo e ele avançará para o terceiro piso. Bata-lhe mais uma vez e siga-o para o Star Portal para terminar o jogo.



SUPER DICA

RAZOR FREESTYLE SCOOTER

Aqui está uma forma rápida de obter tudo. Pause durante o circuito de um jogador e pressione →, ↓, →, ←, →, ↑, →, → e desbloqueará todos os corredores e áreas.

SILENT BOMBER

No primeiro nível, salte para a primeira caixa que tem de destruir (mas não a destrua). Salte de novo e acederá a várias caixas com bombas líquidas. Se pretende jogar num modo avançado (que lhe permite seleccionar as missões que quer jogar, para apanhar Datachips essenciais lhe tenham escapado na primeira vez), é só completar o jogo. Fácil!

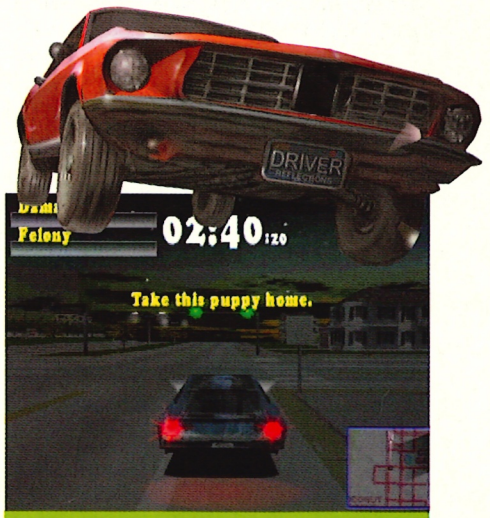
THE ITALIAN JOB DEMO

Na demo de The Italian Job, da edição 75, pode dar uma volta por Londres. No começo, em vez de andar para a frente, faça marcha-atrás e continue a andar assim até bater em algo. Agora, dê a volta e verá que não há limite de tempo.

DRIVER

COMO... PROTEGER O PRESIDENTE

A última missão de Driver é bastante difícil. Tem de levar o presidente do lado Oeste de Nova Iorque para um parque subterrâneo a Sudeste.
O carro que lhe dão é fraco e qualquer coisa fará com que tenha problemas técnicos e, como se isto não bastasse, tem toda a força policial e a Máfia atrás de si.
Para começar, desvie-se, na paragem de táxis, do buraco à direita e, ao fazer isto, ficará de frente a um contingente militar que se aproxima. A polícia vai tentar colocá-lo fora da estrada, por isso, tente evitá-los e faça as curvas com cuidado. Mantenha a concentração e siga a seta direccional, que lhe indica o caminho. Isto requer algumas tentativas e, se estiver com problemas, desligue o medidor de estragos do carro – facilita-lhe muito a vida.



No limite: Tanner enfrenta o perigo.

DICAS E SOLUÇÕES

Precisa de ajuda? Saiba onde pode encontrar os guias publicados nos últimos seis meses.

GUIA	PUBLICADO
FINAL FANTASY IX Dicas e tácticas para ser bem sucedido	Edição 71
VANISHING POINT Dicas para uma condução perfeita	Edição 71
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX Guia de sobrevivência e resolução de puzzles	Edição 72
C-12: FINAL RESISTANCE Dicas para derrotar bosses e ultrapassar níveis	Edição 72
ISS PRO EVOLUTION 2 O guia para se tornar um profissional do futebol	Edição 73
MAT HOFFMAN'S PRO BMX A primeira parte do guia para ser um mestre da BMX	Edição 74 / 75
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES Dicas para todas as missões e níveis	Edição 75
SHEEP, DOG 'N' WOLF A primeira parte do guia para este divertido jogo	Edição 76
SHEEP, DOG 'N' WOLF Esta segunda parte vai deixá-lo a uivar como um coiote	Edição 77

SUPER DICA

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Seleccione um dos corredores e uma das bicicletas, de seguida, escolha um percurso e introduza a dica Big Tyres (pause o jogo, segure L1 e pressione ↓, ○, ○, ↓).

Agora, obtenha uma pontuação de 10.000 pontos ou mais e veja o seu corredor ganhar uma cor enquista, com a cabeça a girar, como aconteceu numa cena do filme "O Exorcista".

RESIDENT EVIL 2

COMO... OBTER UM NOVO GUARDA-ROUPA

FATOS ALTERNATIVOS

Escolha a dificuldade normal, vá para a esquadra policial e não apanhe nada pelo caminho. Encontrará um zombie na passagem inferior. É Brad Vicker, o piloto do helicóptero de Resident Evil! Mate-o, depois, procure a chave que ele esconde. Leve a chave para Dark Room e use-a para abrir o cacifo.

LANÇA-ROCKETS INFINITOS

Termine o primeiro cenário em menos de três horas, com uma pontuação de A ou B.

METRALHADORAS INFINITIVAS

Acabe o primeiro cenário em menos de duas horas e meia, com uma pontuação de A ou B.

ARMA GATLING INFINITIVA

Acabe o segundo cenário em menos de uma hora e meia, com uma pontuação de A.

FOTO DE REBECCA

Inspeccione a secretária da esquerda, nos escritórios S.T.A.R.S., até encontrar um rolo de fotografias. Vá até ao laboratório para o revelar. É uma foto de Rebecca com um uniforme de basquetebol.

DRIVER 2

COMO... FACILITAR AS COISAS

Com Driver 2 em Platinum já é tempo de resolver aquele final bem traiçoeiro, mas tão difícil como no anterior. Siga o caminho realçado pelas pintas pretas no mapa do Rio de Janeiro e deve conseguir fazê-lo depois de vários treinos. No início, passe a rampa e, depois, vá para a esquerda, para a praia e assim conseguirá evitar os bandidos. Sempre que possível, tente ficar em frente do helicóptero do Lenny, para ganhar algum tempo para os inevitáveis embates.

Copacabana: praia, meninas de fio dental, futebol...

VIRAR

Pressione △ quando está a virar a grande velocidade e derrapará. Para corrigir a direcção, precisa de reflexos rápidos.

TRAVAR

Pressione △ e □ ao mesmo tempo, pare depressa e evite ir contra paredes e postes.

RESET NO MEDIDOR DOS VILÕES

Se o seu carro é procurado pela polícia por ter andado a chocar com tudo na cidade, pare e roube outro para fazer Reset ao medidor. Se está a ser perseguido pela polícia, tem de os despistar antes de fazer a troca.

VER A PAISAGEM

Tanner pode sair do carro quando está parado: é só pressionar △ + ↑.

Se, por exemplo, encontrar um cadeira na esplanada de um café, pode sentar-se, pressionando △, e ficar a ver o movimento da cidade.

Pressione SELECT para ter uma visão na primeira pessoa.

"Ser endiabrado está-me no sangue"

Truques do Daddy

Ele é o Daddy... estes são os truques do Daddy... meta-se em confusões e habilita-se a levar um soco...

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

CONTINUA A SER CONSTANTEMENTE MORTO NESTE JOGO DE TERROR DE SOBREVIVÊNCIA? INSIRA ALGUMAS DESTAS DICAS NA SUA MÁQUINA.

Modo de truques
Termine uma vez o jogo e salve os dados do jogo. Faça um load desses dados e recomeçará um novo jogo com maior grau de dificuldade. Introduza os códigos seguintes para ter acesso aos truques correspondentes.

Todas as armas
11692

Munições infinitas
61166

Modo big head
10397

Galeria de Arte no disco 2
Insira o disco 2 e, no ecrã do título, carregue cima, cima, R1, R1, R1, L1 e ○. Vá para o menu de opções e seleccione Extra.

Galeria de Arte no disco 3
Insira o disco 3 e, no ecrã do título, carregue L1, R2, L1, R2 e ○. Vá para o menu de opções e seleccione Extra.

"Medo? Não saberá o significado da palavra até eu lhe meter as mãos em cima"

SUPER DICA

GRAN TURISMO 2

Caro Daddy, o teu download na Revista 76 para o GT2 não resultou. Resolve lá isso.

O DADDY RECOMENDA,
Pois bem, chefe – entornei o meu cocktail na máquina de fazer os discos e estraguei-a. Porque é que não compram o raio das licenças, seus preguiçosos? Aqui vão alguns códigos para a Action Replay. Mas cuidado! Alguns deles, podem afectar a apresentação do menu.

Desbloquear pistas e automóveis suplementares no modo arcada
50000A02 0000
801C99C8 0505
301C99DC 0005

Obter uma licença especial
801CAD28 0400
801CADCC 0400
801CAE70 0400
801CAF14 0400
801CAFB8 0400
801CB05C 0400
801CB100 0400
801CB1A4 0400
801CB248 0400
801CB2EC 0400
ou
50000AA4 0000
801CAD28 0400

Obter uma licença A internacional de ouro
801CB390 0400
801CB434 0400
801CB4D8 0400
801CB57C 0400
801CB620 0400
801CB6C4 0400
801CB768 0400
801CB80C 0400
801CB8B0 0400
801CB954 0400
ou
50000AA4 0000
801CB390 0400

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

AUMENTE A SUA COLHEITA DE ALMAS COM ESTE LEGADO FAZENDO POWER-UPS.

Para activar estes truques, mantenha L1 ou R1 pressionado e introduza o código. Se este estiver correcto, será confirmado por um grito aterrorizador.

Estrangular
↓, ↑, →, →, ○, ↑, ↑, ↓

Disparar projéctil de força telecinésica
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ○, →, ↓

Kain Reaver
⊗, ○, →, △, ←, ←, →, ↑

Transição através dos portões
↓, ○, ○, ←, →, ↑, △, ↑

Subir paredes
△, ↓, L2, →, ↑, ↓

Soul Reaver
↓, △, L2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →

Todas as capacidades
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, ↓

"Que raio de nome é Raziel? Se querem saber, soa-me a maricas"

Hieróglifo de fogo
△, →, ↓, ○, ↑

Hieróglifo de força
←, →, ○, ←, →, ←

Mudança
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, ○, ←, ↓

Pedra
↓, ○, ↑, ←, ↓, →, →

Som
→, →, ↓, ○, ↑, ↑, ↓

Luz solar
←, ○, ←, →, →, ↑, ↑, ←

Água
↓, ○, ↑, ↓, →

Aumentar saúde (um nível)
→, ⊗, ←, △, ↑, ↓

Aumentar saúde (máximo)
○, ○, ↓, ↑, ↓, ↑

Invencibilidade
↑, ↑, ↑, →, △, □ →

Recarregar saúde
↓, ○, ↑, ←, ↑, ←

Magoar Raziel
←, ○, ↑, ↑, ↓

Aumentar magia (máximo)
△, →, →, →, ↑, △, ←

Recarregar magia
→, →, ←, △, ○, ↓

"UM CONSELHO"
Preste bastante atenção. Perder tempo com truques pode estragar os seus jogos.

THE ITALIAN JOB

NÃO CONSEGUE ABRIR CAMINHO NAS AUTO-ESTRADAS EUROPEIAS? AQUI VÃO ALGUNS TRUQUES PARA A SUA SOBREVIVÊNCIA.

Desbloquear todas as missões no modo The Italian Job
◎, ◎, △, □, □

Desbloquear todos os checkpoints
◎, □, △, □, △, □, △, □, ◎

Desbloquear todos os incineradores
△, □, □, △, □, □, △, ◎, ◎, ◎

Desbloquear todas as boleias
□, △, □, ◎, ◎, ◎, △, ◎

Desbloquear todos os desafios
□, □, △, ◎, ◎, □, △, ◎

"É claro que prefiro o meu peixe com batatas fritas do que comer massa"

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

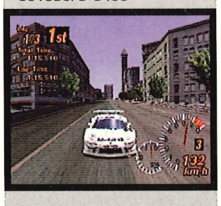
HÁ DEMASIADA CONFUSÃO NA ARENA? USE ISTO...

Código principal
Pressione SELECT, ↓, R2, L1, R1, L2 no ecrã principal, para desbloquear tudo – sequências FMV, vestuário alternativo, cenas dos bastidores, a Pool Party, Psylocke, Juggernaut, Spider-Man e Professor X. Para usar o Spider-Man, destaque Cyclops e mantenha L1 pressionado no ecrã de selecção de personagens. Para usar o Professor X, destaque Magneto e proceda da mesma forma. Consulte esta mesma edição para mais detalhes e imagens.

"Não é o tipo de X que eu costumo preferir. Hi, hi"

SUPER DICA

Obter uma licença B internacional de ouro
801CB9F8 0400
801CBA9C 0400
801CBB40 0400
801CBBE4 0400
801CBC88 0400
801CBD2C 0400
801CBDD0 0400
801CBE74 0400
801CBF18 0400
801CDFBC 0400
ou
50000AA4 0000
801CB9F8 0400



Obter licença C internacional de ouro
801CC060 0400
801CC104 0400
801CC1A8 0400
801CC24C 0400
801CC2F0 0400
801CC394 0400
801CC438 0400
801CC4DC 0400
801CC580 0400
801CC624 0400
ou
50000AA4 0000
801CC060 0400

Obter licença A de ouro
801CC6C8 0400
801CC76C 0400
801CC810 0400
801CC8B4 0400
801CC958 0400
801CC9FC 0400
801CCAA0 0400
801CCB44 0400
801CCBE8 0400
801CCC8C 0400
ou
50000 AA4 0000
801CC6C8 0400

Obter licença B de ouro
801CCD30 0400
801CCDD4 0400
801CCE78 0400
801CCF1C 0400
801CCFC0 0400
801CD064 0400
801CD108 0400
801CD1AC 0400
801CD250 0400
801CD2F4 0400
ou
50000AA4 0000
801CCD30 0400

Dinheiro infinito
801D1598 E0FF
801D159A 05F5

DRIVER

ENCHA A SUA CAIXA DE DIVERSÃO COM ESTES CÓDIGOS DE REPETIÇÃO DA ACÇÃO PARA ACELERAR O SEU RITMO.

Introduza estes truques no menu principal, depois, vá para o menu dos truques e escolha o truque pretendido.

Invencibilidade
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

Sem sarilhos com a polícia
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2

Marcha-atrás
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, L1, R2, R1

Suspensão prolongada
R2, L2, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, L1, R2, R1

Mini carros
Pressione com rapidez R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2. O detector de colisões continuará a comportar-se como se os carros tivessem o tamanho normal.

Ecrã invertido
Pressione rapidamente R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1

Visualizar créditos
Pressione rapidamente L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1

"Tanner? Azelha é o que mais parece"

DRIVERX 2

ENCHA MAIS O DEPÓSITO.

Introduza estes códigos utilizando um disco Action Replay.

Abrir todas as cidades/sequências de vídeo/resumos/carros
800AA360 0028

Modo moderado
800D1128 0000

Super travão-de-mão
D00E6052 EFFF
800D11BE 0000
D00E6052 EFFF
800D11B6 0000

Sem polícias
800D1336 0000
800D186E 0000

Sem estragos – carros principais
800D1876 0000
800D133E 0000
800D15DA 0000
800D1DAE 0000
800D37C6 0000

Pressione L1 + L2 para mais tempo:
D00E6052 FAFF
800D7A6C F2C4
D00E6052 FAFF
800D7A6E 0007

"Tenho um amigo que é condutor. Quer dizer, era... foi preso por causa de um assalto a um banco..."

"Chega"

"Já olhei para a sua cara feia tempo demais, por isso desapareça!"

Tem a Máfia atrás de si? É procurado pela polícia? Vamos dar-lhe uma ajuda...

THE ITALIAN JOB

Aula Oficial

O CONHECIMENTO

A sua mão é atravessada por estradas arteriais e v(e)ias rápidas?

1) ESTRADA

Leve sempre o seu carro para dar uma volta pela cidade antes de tentar jogar as missões.
Isto dá-lhe oportunidade de ficar a conhecer alguns dos marcos da cidade e descobrir boas rotas de fuga. Além disso, cada cidade tem as suas rotas, saltos e locais secretos.
Dedique algum tempo aos mapas para aprender as rotas e conseguirá movimentar-se muito melhor.

2) OS SEGREDOS

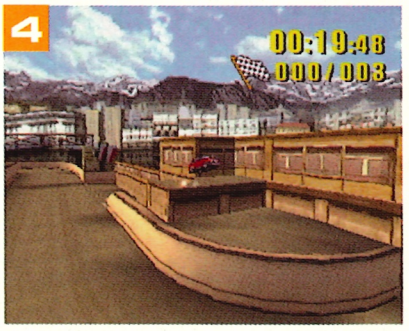
Há dois segredos principais neste conto de duas cidades. Londres tem os ferros-velhos e Turim tem a pista de testes. Ambos os locais estão marcados no mapa e ambos têm os seus próprios mini-jogos.

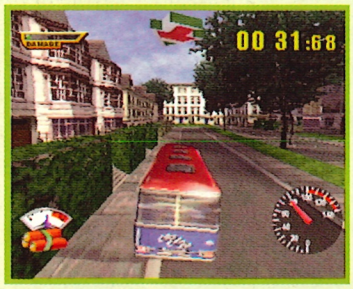
3) DESAFIO NO FERRO-VELHO

O segredo de Londres emerge quando outro carro tenta desafiá-lo para uma corrida de cinco voltas no ferro-velho. Parece um pouco difícil. Então, porque não tentar divertir-se usando o contentor do lixo para saltar por cima da parede e dar umas voltas lá dentro... ou pode usar o portão!

4) PISTA DE TESTES DE TURIM

Situada a Sul da cidade, esta pista permite-lhe dar três voltas contra o relógio. Vá por Oeste pois as duas estradas que seguem para Norte não têm saída. Quando estiver a correr, tente vencer o tempo de 1m13.18segs. num Mini. E não se preocupe com a rampa, ela só serve para partir carros e não vale a pena perder tempo com ela.





CONDUZINDO MR. CROKER

Parte de ser um bom condutor de fugas é conseguir adaptar-se a qualquer carro que tenha roubado. Alguns dos carros são bastante velozes, mas outros, como o autocarro e o Land Rover, são lentos e pesados. Com estes dois, tente prever as curvas que se aproximam e não dê curvas apertadas a não ser que tenha mesmo de o fazer. Chegar ao destino em segurança é mais importante do que seguir pelo caminho mais rápido. Nos carros mais velozes, como o Mini, use sempre o travão quando der uma curva apertada e depois acelere para dar o resto da curva. O carro começa a deslizar e deve curvar mais angulosamente.

DE OLHOS BEM ABERTOS

Há surpresas desagradáveis à sua espera em Londres e Turim, a maioria das quais provenientes dos condutores de domingo que andam a passo de caracol. Pode ser porque deixaram as lentes bifocais em casa, mas eles ignoram-no completamente. A única forma de os evitar é sair da frente deles. Isto significa estar atento a carros parados em cruzamentos.
Eles podem não seguir os sinais, mas obedecem cegamente aos semáforos. Isto significa que poderia usá-los para sua vantagem, atravessando-se no caminho deles para fazer com que a polícia bata. Os carros policiais não sofrem danos, por isso, não vale a pena tentar.

EM PERSEGUIÇÃO

Apanhado pela polícia enquanto conduz o autocarro?

1) OS POLÍCIAS
Os polícias de Turim não são muito espertos, mas os de Londres também não. Com estes rapazes de azul pouco espertos, há muitas formas de ser bem sucedido.

2) EVITÁ-LOS
A polícia em The Italian Job não patrulha as ruas da cidade atrás de si. Eles ficam parados num local à espera que você passe. Assim é mais fácil evitá-los pois basta descobrir onde eles estão e andar em redor dessa zona.

3) BLOQUEIO NA ESTRADA
Por vezes, os polícias decidem que a sua vida de crime tem de terminar, por isso, fazem barreiras na estrada. Se estiver a sentir-se com sorte, descobrirá que é bastante fácil passar pelo espaço entre as barreiras e a estrada. Mas esta táctica implica ter um exército de agentes atrás de si. Também pode derrubar a barreira, uma política de risco já que o mínimo toque num carro estacionado significa ser preso de imediato. O melhor é comportar-se como um cidadão honesto e cumpridor da lei e evitar as barreiras sempre que possível.

4) BATEDORES
Estes rapazes simpáticos da Máfia não estão interessados em prendê-lo. Eles só querem eliminá-lo. Por isso, enquanto a polícia se contenta em persegui-lo, a Máfia tenta atirá-lo para fora da estrada. Embora esta seja a zona da Cosa Nostra, eles não conhecem bem a área. Leve-os a dar uma volta pelos centros comerciais e pelas praças e eles perderão o interesse por si. Tente não se desviar do seu caminho – experimente dar umas curvas apertadas numa praça para os perder de vista.

5) TENHO O SEU NÚMERO
Quando os bandidos se aproximam o suficiente, eles anotam a sua matrícula, mas devem usar tinta invisível pois, se se deslocar rapidamente por entre o trânsito, eles perdem-no de vista e as letras que eles apontaram desaparecem.

O QUE FARIA VOCÊ?

A Opção escolhida

Ok, você está com um ar impecável no seu carro desportivo amarelo, mas é apenas uma questão de tempo até a polícia o apanhar. E então, o que vai acontecer? Os carros bonitos transformam-se em pedaços de metal amolgado e lá se vai o bom aspecto. Num jogo onde as aparências contam tanto, porquê dar-se ao trabalho?

TENTE NOVAMENTE

O teste de condução

É bom condutor? Mostre-nos as suas habilidades ou arrisque-se a fazer outro risco.

Como pontuou

0 – 30
Seu marreta!

40 – 210
Bem!

220 – 270
Sim senhor

280 – 370
Um ás do volante

☐ Feito! **10 Pontos**

The Builders Yard (Londres)
Fácil de encontrar e pouco excitante, este poço de areia fica mesmo ao lado do ponto inicial, The Lockup.

☐ Feito! **20 Pontos**

The Roof Jump (Londres)
No mesmo parque que Park Leap, use o salto para chegar ao telhado e à rampa, para se lançar no ar.

☐ Feito! **30 Pontos**

The Sewer (Turim)
Não disponíveis no modo Free, estes túneis são vitais. Vá em direcção ao parque de carros para os encontrar.

☐ Feito! **30 Pontos**

The Dome Stadium Ramp (Turim)
A Sul de Turim, esta rampa é uma boa rota de fuga. Mas cuidado, pois uma queda pode destruir o carro.

☐ Feito! **100 Pontos**

Vencer a Junk Yard Race
Este é que é. O maior dos nossos testes de condução. Este saloon encarnado pode parecer tão ultrapassado quanto um filme de gangsters, mas é bastante rápido nesta pista. Só vai conseguir vencer esta corrida depois de ganhar acesso aos carros mais velozes.

☐ Feito! **40 Pontos**

The Park Leap (Londres)
No parque a Sul, perto de Houses Of Parliament, encontra esta secção relvada e uma rampa.

☐ Feito! **40 Pontos**

Test Track Time Trial (Turim)
Outro belo local italiano, esta volta cronometrada situa-se no Sul da cidade e está marcada no mapa.

☐ Feito! **50 Pontos**

The Shopping Mall (Turim)
Um desvio fantástico e bom para despistar polícias. Procure a porta na parede para entrar neste atalho.

☐ Feito! **50 Pontos**

The Bus Jump (Alpes)
Coloque o autocarro no ponto mais alto e pode ser que consiga saltar por cima da fenda em segurança.

LONDRES – Uma ideia séria

A cidade onde se conduz pela esquerda.

MISSÃO 1

THE AMBASSADOR'S CAR
Um polícia aguarda-o na viagem de regresso de Scrubs, por isso, vá para a garagem o mais rapidamente possível e entre pela porta. Vire na primeira à esquerda, ignore a próxima bifurcação e vire mais duas vezes. Isto deve livrá-lo da polícia e assim poderá terminar a missão fazendo outra curva para a direita.

MISSÃO 2

MEET CAMP FREDDY
Corra entre os dois edifícios prateados e contorne o armazém. Não atravesse a ponte. Em vez disso, vá directamente para Kings Cross e para os degraus que estão à sua frente.

FERRO-VELHO SECRETO
Salte por cima da vedação ou entre pelo portão principal. Lá dentro, o cenário é bastante aborrecido, mas terá a oportunidade de conduzir outro carro numa corrida de cinco voltas.

LAND ROVER
O Land Rover de Charlie espera-o neste local, na missão 4. Se não chegar aqui a tempo, terá de usar outro comboio para ir para Kings Cross.

ESTAÇÃO DE KINGS CROSS
O destino final da missão 2 e um marco da cidade de Londres. Daqui, vire à direita e siga em frente para encontrar um dos muitos locais onde terá de saltar.

MISSÃO 3

PEACHES FOR PEACHES
Como eles andam atrás de si, saia da estrada principal o mais depressa possível e use as ruas estreitas para ir para o hospital e despistá-los pelo caminho. Cuidado para não passar demasiado perto de Houses Of Parliament pois há mais polícias à sua espera.

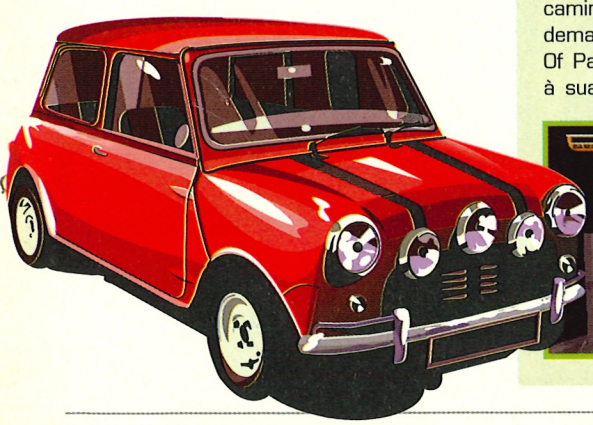
MISSÃO 4

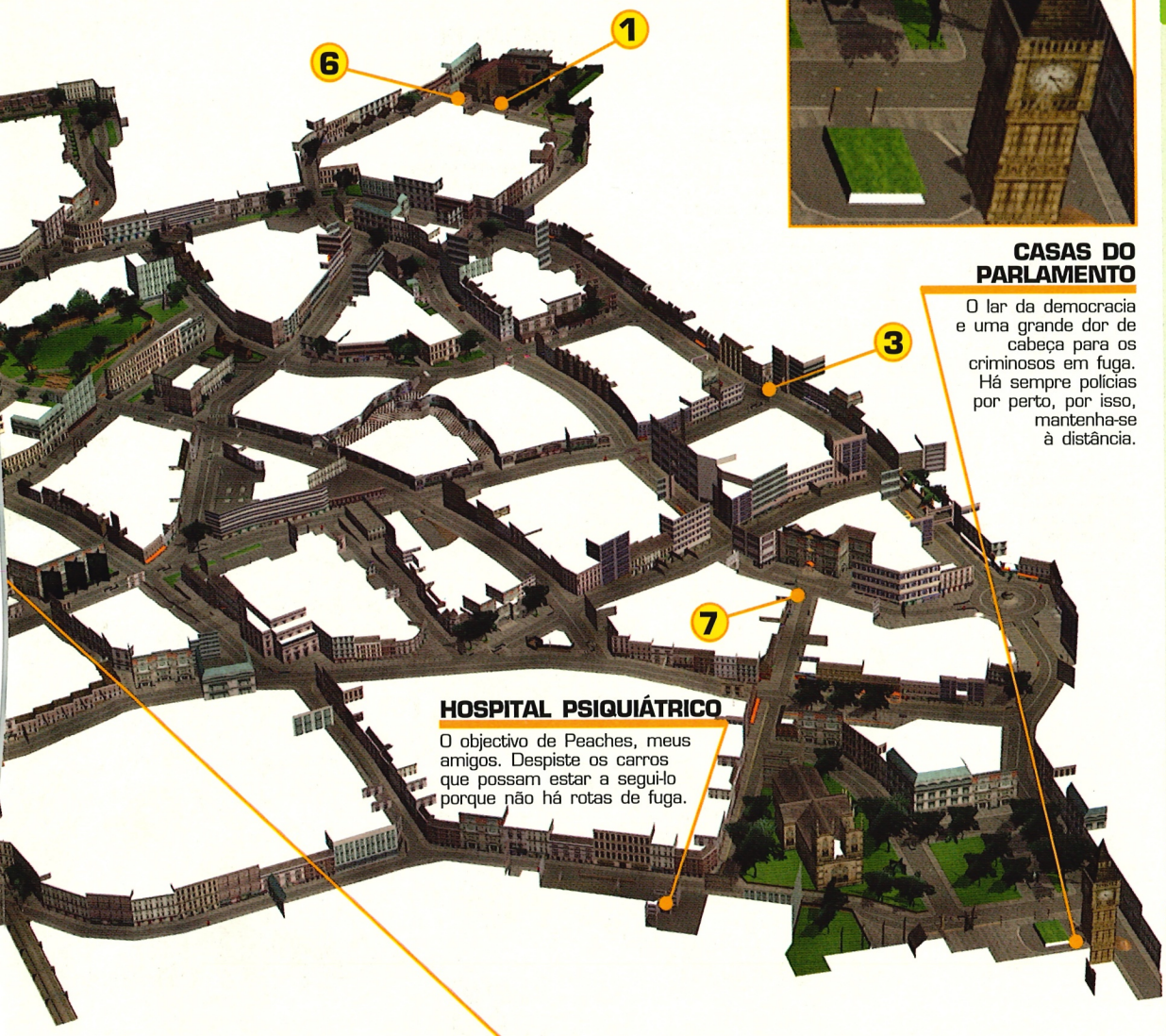
SPECIAL DELIVERY
Saia e passe pelo edifício. Vire à esquerda e depois à direita para apanhar o caminho mais rápido para a garagem. No caminho de volta, siga pela estrada do lado esquerdo e vá pelas ruas mais sossegadas para evitar a polícia.

FORÇA, FORÇA

O escorrega é um segredo que aparece no modo Free Ride. Alinhe o seu carro correctamente e suba. Divertido, não é?

CHAVE
2 Número da missão





CASAS DO PARLAMENTO

O lar da democracia e uma grande dor de cabeça para os criminosos em fuga. Há sempre polícias por perto, por isso, mantenha-se à distância.

HOSPITAL PSIQUIÁTRICO

O objectivo de Peaches, meus amigos. Despiste os carros que possam estar a segui-lo porque não há rotas de fuga.

MISSÃO 8

BIG WILLIAM'S RIDE

É uma viagem arriscada, mas não é difícil. Assegure-se que o autocarro chega intacto ao ponto marcado no mapa. O problema é que o autocarro não é tão ágil quanto um Mini e terá de ter mais cuidado durante o percurso. No início, as ruas estão relativamente vazias – atenção aos carros que vêm das estradas laterais e aos que surgem atrás de si. As setas gigantes apontam em direcção à ponte, mas não a atravesse pois o autocarro é demasiado grande. Em vez disso, siga pela estrada principal até ao cruzamento, vire à direita no túnel e passe pela estação. Depois, tenha cuidado nas estradas suburbanas pois há pouco espaço para passar entre carros estacionados.

MISSÃO 7

KEEPING IT UP

Dave segue pela rua principal e vira bruscamente para a esquerda duas vezes. Cuidado pois ele tenta atirá-lo contra um autocarro antes de virar à direita e, depois, torna a virar à direita junto às âncoras. As coisas ficam mais fáceis depois deste começo complicado, mas cuidado com os carris, cabinas telefónicas e bancos do parque quando estiver a dar curvas porque Dave tenta ir contra si. Quando sair da ponte, repare na estrada que vai para a direita porque há um cruzamento no meio da estrada. Siga e vire à esquerda para terminar.

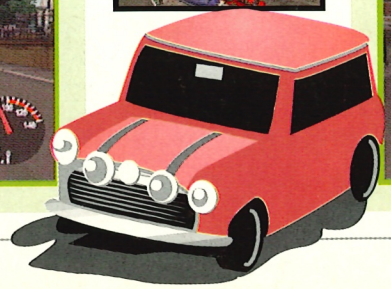
MISSÃO 5

SKILFUL BILL

Bill segue uma rota estabelecida: vira à esquerda à saída e, depois, na primeira à direita. Ele dá uma curva apertada à esquerda no parque e, depois, novamente à direita. Depois, passa entre dois autocarros e desce por uma rua lateral. De volta à estrada, parece abrandar. É altura ideal para chocar contra ele.

PISCA, PISCA

Lance-se deste telhado a toda a velocidade. Para aumentar o efeito dramático, a câmara anda em redor do carro e a acção passa para câmara lenta.



MISSÃO 6

PRISON PALS

Depois de apanhar o preso, saia da prisão pelo mesmo caminho e vá para a esquerda. Siga pela estrada para a direita e derrube a barreira. Vire à direita no cruzamento seguinte e contorne a igreja para encontrar a rota. O Land Rover não é rápido, mas com sorte, conseguirá escapar.

TURIM – Apetece-lhe dar uma volta por Turim?

É muito maior e é mais fácil perder-se. Por isso, um mapa pode ser útil.

AEROPORTO DE TORINO
O destino da missão 2. Use as rampas de lama para saltar por cima da vedação e chegar à estrada de terra que vai dar à mansão.

QG DO TRÂNSITO
Um ponto de paragem habitual dos rapazes. Habitue-se a visitá-lo pois, pelo menos em três missões, terá de começar ou parar neste local.

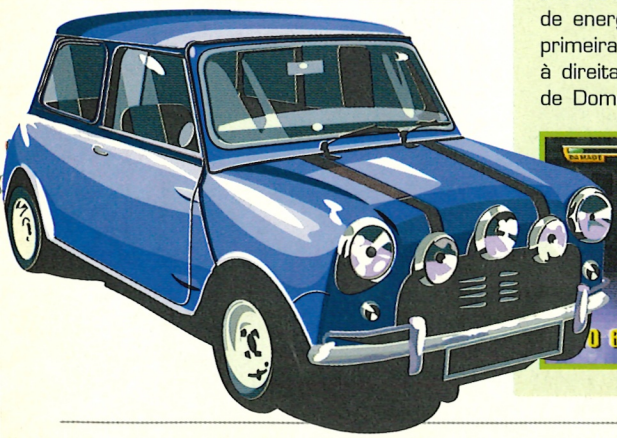
ESCONDERIJO DA MANSÃO
O seu lar durante a estadia em Turim. É um bom local para se livrar de alguém que o esteja a perseguir.

MISSÃO 9

TORINO TOURS
Conduza ao longo da via rápida, por entre os cones, e saia na primeira saída para se encontrar com a Máfia. Despiste-os subindo pelas escadas da praça. Vire na próxima à esquerda para voltar ao caminho normal – eles já não devem estar atrás de si, mas se ainda estiverem, repita o procedimento mais uma vez.

MISSÃO 10

MAFIA MANIA
Depois de completar a primeira parte da missão, despiste a Máfia usando a rampa de lama para saltar por cima da vedação, voltar para a estrada principal e poder ir para o aeroporto.



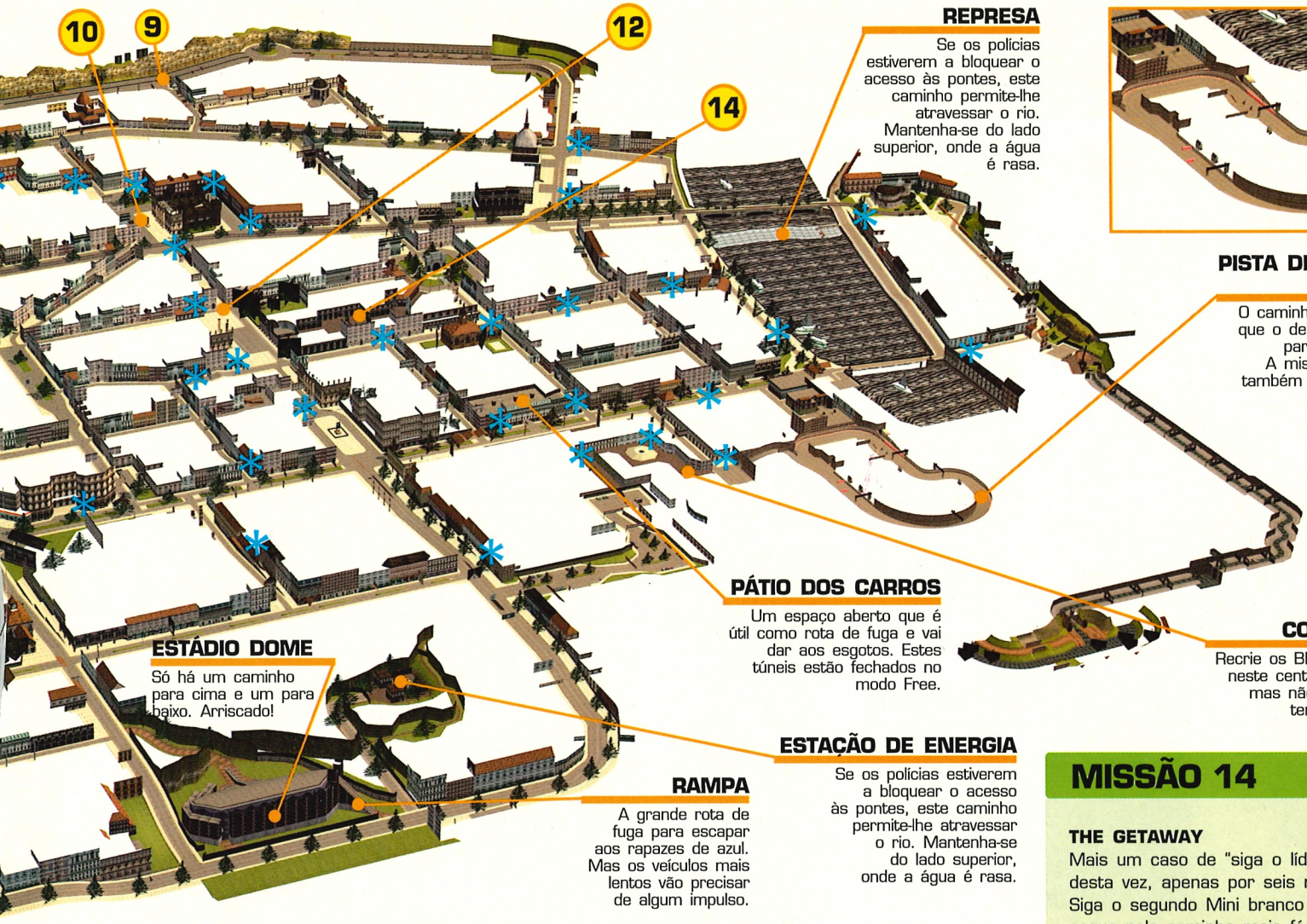
MISSÃO 11

TRAFFIC TAPE CAPER
Faça inversão de marcha, fique na estrada principal e vire na quarta à direita. Evitará os polícias e deixará o caminho livre para o parque automóvel e para a estação de energia. Para fugir, vire na primeira à esquerda e na próxima à direita. Use a rampa gigante de Dome Stadium para escapar.

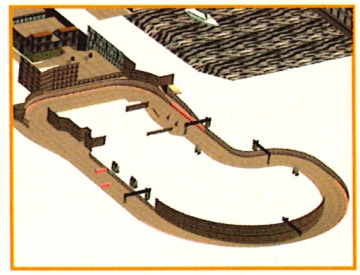
MISSÃO 12

INTERFERENCE
Embora Charlie queira que você destrua 20 câmaras, há mais de 30 câmaras em redor do ponto inicial. Todas estão marcadas no mapa acima, por isso, pode desligá-las quando quiser.

Mas a forma mais rápida de encontrar câmaras é ir para a direita no ponto de partida, descer até à praça e virar à esquerda. Daí, vá até ao rio e vire à direita, pois nesse caminho encontrará oito câmaras em pouco tempo.



REPRESA
Se os polícias estiverem a bloquear o acesso às pontes, este caminho permite-lhe atravessar o rio. Mantenha-se do lado superior, onde a água é rasa.



PISTA DE TESTES SECRETA
O caminho do telhado que o deixa correr só para se divertir. A missão Getaway também o faz passar por aqui.

PÁTIO DOS CARROS
Um espaço aberto que é útil como rota de fuga e vai dar aos esgotos. Estes túneis estão fechados no modo Free.

CENTRO COMERCIAL
Recrie os Blues Brothers neste centro comercial, mas não o use para tentar escapar.

ESTÁDIO DOME
Só há um caminho para cima e um para baixo. Arriscado!

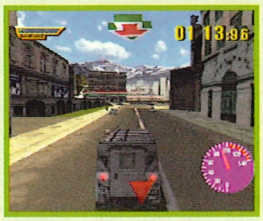
ESTAÇÃO DE ENERGIA
Se os polícias estiverem a bloquear o acesso às pontes, este caminho permite-lhe atravessar o rio. Mantenha-se do lado superior, onde a água é rasa.

RAMPA
A grande rota de fuga para escapar aos rapazes de azul. Mas os veículos mais lentos vão precisar de algum impulso.

MISSÃO 13

CONVOY
O tempo é escasso, por isso, não o desperdice a brincar com a polícia. Mantenha-se fora de sarilhos durante a missão. No início do nível, vire à esquerda à saída da mansão, passe na rotunda e vá para a via rápida. Saia na primeira saída e ficará perto da primeira das barreiras. Não tente atravessá-la.

Vire à esquerda para a primeira rua lateral e vire à direita e à direita novamente. Isto coloca-o novamente na rota certa, mas também em frente a outra barreira. Desta vez, vire à esquerda no fim da rua para evitar a polícia. Agora, escolha o melhor caminho entre o trânsito para chegar à praça, o destino final desta curta missão.



CHAVE
2 Número da missão
Câmara

FORÇA, FORÇA
Se estiver com coragem, pode poupar segundos preciosos tentando saltar entre os telhados. Aviso! Esta manobra faz com que curvar seja muito difícil.

MISSÃO 14

THE GETAWAY
Mais um caso de "siga o líder", mas, desta vez, apenas por seis minutos. Siga o segundo Mini branco pois ele segue pelo caminho mais fácil, sem muitos saltos. Nas rampas, fique atento à velocidade dos carros da frente. Não é boa ideia que as rodas saiam do chão, pois os acidentes não só fazem perder tempo como também põem em risco a missão. Seja cauteloso e use os travões. O carro ainda está sob o seu controlo, por isso, enquanto cenas de vídeo aparecem, qualquer dano que sofra será adicionado ao dano total. Tenha cuidado e não se preocupe muito se perder os dois carros porque a seta continuará a mostrar-lhe para onde deve ir.

ALPES – O desafio aumenta

A longa e sinuosa estrada para a liberdade começa aqui.

CHAVE

2 Número da missão

Pedras

PONTO DE ENCONTRO

Vá ao encontro dos rapazes que estão à beira da estrada e deixe a cena de vídeo fazer o resto.

PEDRAS

Abrande por causa das pedras, pois um impacto pode danificar o autocarro ou atirá-lo para fora da estrada.

MÁFIA

Vá ao encontro do carro deles e veja a cena.

PISCA, PISCA

Siga o nosso conselho – acelerar a fundo e andar depressa demais nos Alpes só resultará em lágrimas.
As estradas são estreitas e sinuosas e terá de lidar com uma avalanche de pedras. A luta pode ser contra o relógio, mas é o controlo, e não a velocidade, que garante a vitória.

SALTO NA PONTE

Danifica um pouco o autocarro, mas é giro. Pode até poupar alguns segundos se conduzir cuidadosamente.

ATALHO

Não poupa muito tempo, mas se lhe agrada a ideia de ver um autocarro a saltar pelos ares, experimente. No entanto, os danos que sofrer serão unicamente de sua responsabilidade.

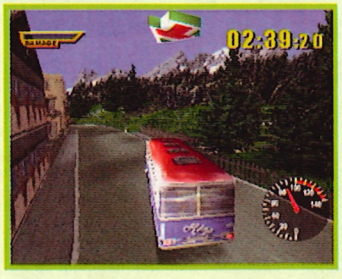
16

MISSÃO 15

RED, WHITE & BLUE
Este nível é o mais difícil e, infelizmente, não há uma técnica especial para o ajudar. E não precisa de um mapa, pois é uma estrada a direito. A única forma de chegar ao desafio final é ir tentando.
O problema é que os três Minis têm de ser conduzidos até ao autocarro – e, se o primeiro pode ser conduzido, os outros dois representam um desafio bastante maior. Comece a missão alinhando os carros de modo a ficar exactamente atrás do autocarro, usando as rampas como guia. Aproxime-se o suficiente para o 5 gigante aparecer no ar e mantenha-se exactamente nessa posição até o contador chegar a zero. Para conseguir isto, pressione ⊗ rapidamente para manter a mesma velocidade que o autocarro e ser puxado para bordo. Para os restantes dois carros, as coisas complicam-se pois o autocarro começa a fazer ziguezagues e a estrada curva. Isto significa que tem de imitar o movimento do autocarro e a melhor forma de o fazer é esperar por um túnel ou por uma ponte, pois nestes locais o autocarro anda a direito durante tempo suficiente para conseguir cumprir o seu objectivo.

MISSÃO 16

HOME FREE
Com os Minis entregues, o ouro a bordo e os polícias para trás, em Turim, tudo o que tem de fazer agora é despistar a Máfia e atravessar a fronteira em segurança.
O tempo é escasso e a estrada é estreita, por isso, tem de ser preciso e rápido para chegar ao final a tempo.
Não pode correr o risco de o autocarro ficar preso e recuar porque não há tempo. O autocarro é lento e pesado, por isso, é importante que use os travões para não perder tempo precioso. Experimente travar um pouco antes das curvas e contracurvas dos túneis pois, deste modo, não sairá muito da linha e não terá de recuar para voltar à sua rota. Quando as pedras começarem a cair, é melhor travar para não se arriscar a ser atingido por uma ou a sair da estrada na tentativa de as contornar. De qualquer forma, esteja atento aos danos e ao trânsito e não procure atalhos porque só há um – e que o obriga a dar um salto enorme!



Cada vez mais por menos!

Guia de compras com 32 páginas

Programa gmax completo com manuais
Vídeos de jogos XBox
Demos Jogáveis

Aula Oficial

PERSONAGENS CLASSIFICADAS E SEUS MOVIMENTOS!

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

ATAQUES BÁSICOS

ATAQUES DE PÉ

Soco 1 □
Soco 2 ○
Soco especial □ + ○
Pontapé 1 ⊗
Pontapé 2 △
Pontapé especial ⊗ + △

ATAQUES AGACHADOS

Soco curvado 1 ↓ + □
Soco curvado 2 ↓ + △
Agachamento especial 1 ↓ + □ + △
Pontapé curvado 1 ↓ + ⊗
Pontapé curvado 2 ↓ + ○
Agachamento especial 2 ↓ + ⊗ + ○

ATAQUES DE SALTO

Soco aéreo 1 ↑ + □
Soco aéreo 2 ↑ + △
Ataque com salto 1 ↑ + □ + △
Pontapé aéreo 1 ↑ + ⊗
Pontapé aéreo 2 ↑ + ○
Ataque com salto 2 ↑ + ⊗ + ○

LANÇAMENTOS

Lançamento básico ⊗ + □
Lançamento de assalto → + ⊗ + □
Lançamento oposto ← + ⊗ + □

LISTA DE MOVIMENTOS DAS PERSONAGENS

CYCLOPS

Estilo: Combate no chão
Ataque: ★★★
Defesa: ★★★★
Curva de aprendizagem: ★★★

Cyclops é fácil de controlar. Os seus ataques ópticos podem prender o inimigo a uma grande distância e é uma personagem sólida e de confiança em combates de perto. É um pouco lento, mas com bons ataques especiais. Com prática, deve conseguir acertar no adversário instintivamente com ataques ópticos, sem ter muito trabalho.

Para o derrotar: Agache-se quando ele executa o ataque laser horizontal e salte para perto, para ataques fortes mas curtos ou para um combo, mas não fique por perto durante muito tempo.

ATAQUES ESPECIAIS

Beam Bolt ↓, →, □
Beam Bolt 2 ↓, →, △
Optic Uppercut ↓, ←, □
Optic Uppercut 2 ↓, ←, △
Optic Uppercut 3 ↓, ←, □ + △
Super Power Flash Kick ↓, ←, ⊗
Super Power Flash Kick 2 ↓, ←, ○
Super Power Flash Kick 3 ↓, ←, ⊗ + ○
Air Beam Bolt ↑, ↓, →, □
Air Sweep Bolt ↑, ↓, ←, □

SUPER ATAQUES

Hyper Power Flash Kick ↓, →, ⊗ + ○
Hyper Rush Combo ←, →, □ + △
Concussion Blast ↓, →, □ + △
Air Concussion Blast ↑, ↓, →, □ + △

COMBOS

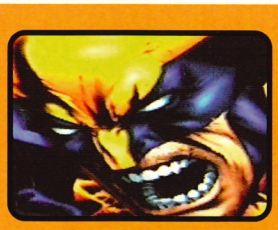
String combo 1 □, ⊗, △, △
String combo 2 ↓ + □, ↓ + ⊗, ↓ + ○, ↓ + ⊗ + ○
Special combo 1 □, ⊗, △, ↓, ←, △
Special combo 2 ↓ + ⊗, ↓ + ○, ↓, ←, ⊗
Super combo □, △, ←, → + □ + △

Master combo
□, ⊗, △, ↓ + ○, ↓, ←, ⊗ + ○, ←, → + □ + △

COMBOS NO AR

String combo 1 ↓ + △, ↑, □, △, △
String combo 2 ↓ + □, ↓ + ⊗, ↓ + △, ↑, □, ⊗, △, ○
Special combo 1 ↓, ←, □ + △, ↑, □, ⊗, △, ↓, →, □
Special combo 2 ↓, ←, ⊗ + ○, ↑, □, △, △, ↓, ←, □
Super combo ↓, →, ⊗ + ○, ↑, ⊗, ○, ↓, →, □ + △

Master combo
↓, →, ⊗ + ○, ↑, □, ⊗, △, ○, ↑, →, □ + △



WOLVERINE

Estilo: Combate no chão
Ataque: ★★★★
Defesa: ★★
Curva de aprendizagem: ★★

Wolverine é excelente para principiantes. Embora pequeno, os seus ataques e combos de perto são devastadores, por isso, mesmo quem se limita a bater nos botões, consegue vencer com ele. À defesa é muito pobre, mas tem um ataque de reabastecimento de saúde. Se ficar preso num lugar apertado, use os seus saltos de lobo que o tiram de apertos.

Para o derrotar: Se estiver a jogar com uma personagem de levitação, não deve ter problemas em evitar as suas garras. Caso contrário, use ataques ofensivos contra os seus combos e lançamentos.

ATAQUES ESPECIAIS

Slashing Frenzy ↓, →, □
Wolf Leap ↓, ←, ⊗
Wolf Leap 2 ↓, ←, ○
Wolf Leap 3 ↓, ←, ⊗ + ○
Swivel Kick ↓, ←, ⊗, ⊗
Talon Assault ↓, ←, ⊗, □
Frenzied Slashes ↑, ↓, →, □
Talon Raid ↑, ↓, →, ⊗

SUPER ATAQUES

Precise Cut ↓, →, ⊗ + ○
Special Delivery ↓, ←, □ + △
Rapid Regeneration →, ←, ⊗ + ○

COMBOS

String combo 1 □, ⊗, ○, ○
String combo 2 ↓ + ⊗, ↓ + △, ↓ + △
Special combo 1 ○, ○, ↓, →, □
Special combo 2 ↓ + □, ↓ + △, ↓, →, △
Super combo □, ⊗, △, ↓, ←, □ + △

Master combo
□, ⊗, △, ↓, →, △, ↓, ←, □ + △

COMBOS NO AR

String combo 1 □ + △, ↑, □, △, △
String combo 2 ⊗, ○, □ + △, ↑, ⊗, ○, ○
Special combo 1 □, △, ○, ↓, →, △, ↑, □, △, ↓, →, △
Special combo 2 ↓ + □, ↓ + ⊗, ↓ + △, ↓, →, △, ↑, ○, ↓, →, △

Master combo
□, ⊗, △, ○, ↓, →, △, ↑, □, ⊗, △, ↓, →, △

GAMBIT

Estilo: Combate no chão

Ataque: ★★★

Defesa: ★★★★

Curva de aprendizagem: ★★★★

Se não gosta de confusões, escolha Gambit. Ele afasta com experiência os agressores, usando o bastão e projectores explosivos. O bastão tem um grande alcance e os seus ataques especiais de mutante são muito poderosos. São bem eficazes para combos no ar, que permitem o uso de ataques especiais e preparar-se para o próximo ataque.

Para o derrotar: Não se aproxime de Gambit. Espere que ele venha ter consigo. Se utilizar vários ataques agachado, vai dificultar em muito a tarefa do adversário.

ATAQUES ESPECIAIS

Insurance ↓, ←, □
Insurance 2 ↓, ←, △
Insurance 3 ↓, ←, □ + △
Blackjack ←, → + □
Blackjack 2 ←, → + △
Blackjack 3 ←, → + □ + △
Surging Staff ←, → + ✕
Surging Staff 2 ←, → + ○
Surging Staff 3 ←, → + ✕ + ○
Air Blackjack ↑, ↓, →, □
Air Blackjack 2 ↑, ↓, ←, □

SUPER ATAQUES

Charged Staff ↓, ←, ✕ + □
Card Trick ↓, ←, ✕ + ○
52 Card Pickup →, → + □ + △

COMBOS

String combo 1 □, ✕, ○, □ + △
String combo 2 ↓ + ✕, ↓ + △, ↓ + ○
Special combo 1 □, ✕, ○, ←, →, □ + △
Special combo 2 ↓ + △, ←, →, ✕ + ○, ←, → + □ + △
Super combo □, ✕, △, ✕ + ○, ↓, ←, ✕ + □

Master combo
✕, ○, ↓ + △, ←, →, ✕ + ○, →, → + □ + △

COMBOS NO AR

String combo 1 ↓ + □ + △, ↑, □, △, △
String combo 2 ↓ + □ + △, ↑, ✕, ○
Special combo 1 ←, →, ✕ + ○, ↑, □, ✕, △, ○, ↓, →, □
Special combo 2 ↓ + ○, ←, →, ✕ + ○, ↑, □, ✕, △, ○, □ + △

Master combo
↓ + △, ←, →, ✕, ←, →, ✕ + ○, →, → + □ + △

STORM

Estilo: Combate no ar

Ataque: ★★★

Defesa: ★★★

Curva de aprendizagem: ★★★★

Storm é mediana, por isso, mais difícil de manobrar. Aprenda os seus movimentos. Puxe-se para trás quando paira no ar e avance para um grande combo aéreo, depois do inimigo atacar. Para a vitória, aumente as barras dos seus três super ataques, e faça estragos com Air Thunder Goddess, a uma distância segura.

Para a derrotar: Ela tende a pairar no ar, fora do alcance de ataques. Use um Dropkick para a trazer de volta à terra e dar-lhe uma tareia.

ATAQUES ESPECIAIS

Ball Lightning ↓, ←, □
Ball Lightning 2 ↓, ←, △
Ball Lightning 3 ↓, ←, □ + △
Electric Drill ←, → + □
Electric Drill 2 ←, → + △
Electric Drill 3 ←, → + □ + △
Lightning Bolt ←, → + ✕
Lightning Bolt 2 ←, → + ○
Lightning Bolt 3 ←, → + ✕ + ○
Static Electricity ↑, ↓ + □

SUPER ATAQUES

Static Force ○, ↑, △
Hyper Electric Drill →, → + □ + △
Thunder Goddess →, → + ✕ + ○
Air Thunder Goddess ↑, ↓, →, ✕ + ○

COMBOS

String combo 1 □, ✕, △, ○, □ + △
String combo 2 ↓ + ✕, ↓ + △, ↓ + ○, ↓ + □ + △, □ + △
Special combo 1 ○, ○, ↓, ←, △
Special combo 2 □, △, ○, ←, →, ○, ←, →, ✕ + ○
Super combo □, ✕, △, ○, →, → + □ + △

Master combo
□, ✕, ↓ + △, ↓ + ✕ + ○, →, → + □ + △

COMBOS NO AR

String combo 1 □, △, ↓ + ✕ + ○, ↑, □, △, △
String combo 2 ↓ + ✕ + ○, ↑, □, △, ✕ + ○
Special combo 1 △, ○, ←, →, ○, ↑, □, ✕, □ + △, ✕ + ○
Super combo △, ○, ←, →, ○, ↑, □, ✕, △, ○, ↓, →, ✕ + ○

Master combo
←, →, ○, ←, →, ✕ + ○, ↑, △, ↓, →, ✕ + ○

PHOENIX

Estilo: Combate no ar

Ataque: ★★★★

Defesa: ★★★★

Curva de aprendizagem: ★★★★

Phoenix tem alguns ataques arrasadores. A sua variedade de ataques de fogo derruba inimigos de perto e pode enviá-lo pelo ar. Os seus super ataques não provocam grandes estragos, alguns só confundem temporariamente. Com prática no modo Study, Phoenix é uma das lutadoras mais formidáveis entre todos os X-Men.

Para a derrotar: Phoenix controlada pelo computador é fácil de derrotar. Se conseguir aguentar os efeitos provocados pelos seus ataques de confusão, não deve ter qualquer problema em derrubá-la.

ATAQUES ESPECIAIS

Earth Flare ↓, →, ✕
Earth Flare 2 ↓, →, ○
Earth Flare 3 ↓, →, ✕ + ○
Fire Bird ↑, ↓, →, □
Fire Bird 2 ↑, ↓, →, △
Fire Bird 3 ↑, ↓, →, □ + △
Scorching Arrow ↑, ↓, →, ✕
Scorching Arrow 2 ↑, ↓, →, ○
Scorching Arrow 3 ↑, ↓, →, ✕ + ○

SUPER ATAQUES

Metaphysical Confusion ↓, ←, □ + △
Searing Arrow ↑, ↓, ←, ✕ + ○
Scorching Flight ↓, →, □ + △
Air Scorching Flight ↑, ↓, ←, □ + △
Empathy Shell →, ←, □ + △

COMBOS

String combo 1 □, △, ○, □ + △
String combo 2 ↓ + □, ↓ + ✕, ↓ + △, ↓ + □
Special combo 1 □, ✕, ○, ○, ↓, →, ✕
Special combo 2 ↓ + □, ↓ + △, ↓ + △, ↓, →, ○
Super combo □, △, ↓ + ○, ↓, ←, □ + △

Master combo
□, △, △, ↓, ←, □ + △

COMBOS NO AR

String combo 1 □, △, ↓ + ○, ↑, ✕, ○, ○,
String combo 2 ↓ + ✕, ↓ + ○, ↑, □, △, △
Special combo 1 □, ✕, ↓ + ○, ↑, ↓, →, ✕ + ○
Special combo 2 ↓ + □, ↓ + ✕, ↓ + ○, ↑, ↓, →, ✕ + ○
Super combo □, ✕, ↓ + □, △, ↑, □, ✕, ↓, ←, □ + △

Master combo □, ✕, ↓ + △, ↓ + △, ↓, →, □ + △

BEAST

Estilo: Combate no chão

Ataque: ★★★★

Defesa: ★★

Curva de aprendizagem: ★★

Beast é dos mais ágeis X-Men. Os seus ataques especiais ou mesmo os normais arrasam até os mais violentos oponentes e o seu estilo acrobático torna os seus combos letais. Os seus braços longos têm um alcance igual ao bastão de Gambit e é bastante rápido também. Contudo, Beast pode ser apanhado num canto, por isso, atire o seu adversário ao chão ou tente um combo aéreo.

Para o derrotar: A melhor estratégia para derrubar Beast é fazendo um contra-ataque e defender-se até ver uma abertura para uma ataque rápido ou especial.

ATAQUES ESPECIAIS

Handspring Kick ↓, ←, □
Handspring Kick 2 ↓, ←, △
Handspring Kick 3 ↓, ←, □ + △
Stumbled Up ↓, ←, ✕
Stumbled Up 2 ↓, ←, ○
Stumbled Up 3 ↓, ←, ✕ + ○
Blue Torpedo ↑, ↓ + □

SUPER ATAQUES

Handplant Hell ↓, →, ✕ + ○
Seismic Smackdown ↓, →, □ + △
Flat Out ←, →, ✕ + ○

COMBOS

String combo 1 □, ✕, △, ○, ○
String combo 2 ↓ + □, ↓ + ✕, ↓ + △, ↓ + ○
Special combo 1 □, △, ↓, ←, △
Special combo 2 ↓, ←, ✕, ↓ + ✕ + ○, ↓, ←, □ + △
Super combo □, △, ○, ○, ↓, →, ✕ + ○

Master combo
□, ✕, △, ○, □ + △, ↓, →, □ + △

COMBOS NO AR

String combo 1 □ + △, ↑, ✕, ○, ○
String combo 2 □, ✕, □ + △, ↑, □, ✕, △, ○, ○
Special combo 1 □ + △, ↑, ○, ↓ + □
Special combo 2 ↓ + ✕, ↓ + ○, □ + △, ↑, □, ✕, △, ○, ↓ + □

Master combo ✕, ○, □ + △, ↑, □, ✕, ○, ↓ + □

TOAD

Estilo: Combate no chão
Ataque: ★★★★
Defesa: ★★★
Curva de aprendizagem: ★★★

Toad é excelente. É rápido na terra e no ar, por isso, pode trocar as voltas ao oponente. Pode ganhar com ataques simples ou especiais e os seus ataques de língua extensível mantêm os inimigos afastados. Os projécteis venenosos atingem a parte longínqua da arena. Use o Leapfrog para fugir de cantos apertados.

Para o derrotar: Usar pontapés com salto e saltos defensivos para combater os assaltos aéreos de Toad, dá-lhe vantagem e permite-lhe fugir à sua língua venenosa. Personagens que levitam não devem ter qualquer problema.

ATAQUES ESPECIAIS
Venomous ↓, →, ⓑ
Back Flop ↓, ←, ⓞ
Lily Pad Leap ↓, ←, ⓞ, ⓑ
Tadpole Slide ↓, ←, ⓞ, ⓧ
Drilling Drop Kick ↑, ↓ + ⓧ
Flytrap ↓, → + ⓧ

SUPER ATAQUES
Bullfrog boot ←, → + ⓑ + Ⓐ
Crazy legs ↓, ←, ⓑ + Ⓐ
Flying toad ←, → + ⓧ + ⓞ

COMBOS
String combo 1 ⓑ, ⓧ, Ⓐ, Ⓐ
String combo 2 ↓ + ⓧ, ↓ + Ⓐ, ↓ + ⓞ, ↓ + ⓞ
Special combo 1 ↓ + ⓧ, ↓ + Ⓐ, ↓ + ⓞ, ↓, →, Ⓐ
Special combo 2 ↓ + ⓑ, ↓ + ⓧ, ↓ + Ⓐ, ↓ + ⓞ, ↓, →, ⓞ
Super combo ↓ + ⓧ, ↓ + Ⓐ, ↓ + ⓞ, ↓ + ⓑ + Ⓐ, ↓, ←, ⓑ + Ⓐ
Master combo ⓧ, Ⓐ, ↓ + ⓑ + Ⓐ, ↓, ←, ⓑ + Ⓐ, ↓, →, ⓑ

COMBOS NO AR
String combo 1 ⓧ + ⓞ, ↑, ⓑ, ⓧ, Ⓐ, ⓞ
String combo 2 ⓧ, Ⓐ, ⓞ, ↑, ⓑ + Ⓐ
Special combo 1 ↓ + ⓧ, ↓ + ⓞ, ⓧ + ⓞ, ↑, Ⓐ, ↓ + ⓧ
Special combo 2 ↓ + ⓧ, Ⓐ, ⓞ, ↑, ⓑ, ⓧ, Ⓐ, ↓ + ⓧ
Master combo ↓ + ⓞ, ↓ + ⓑ + Ⓐ, ↓, ←, ⓑ + Ⓐ, ↑, Ⓐ, ↓ + ⓧ

MYSTIQUE

Estilo: Combate no chão
Ataque: ★★★
Defesa: ★★★★
Curva de aprendizagem: ★

A maioria dos ataques especiais de Mystique centra-se no Plasma Cannon, que pode ser utilizado a uma curta distância ou à distância para os derrubar e colocá-los sob fogo. Verá que é fácil manter a guarda à distância, depois agache-se ou salte para atacar. Os combos também fornecem uma forma para ganhar, pois muitos acabam entre fogo cruzado.

Para a derrotar: Terá de ser rápido e preserverante, mas deve conseguir tirar-lhe a arma com facilidade e agachar-se debaixo dos seus ataques aéreos.

ATAQUES ESPECIAIS
Head Shot ↓, →, ⓑ
Pop Shot ↓, →, Ⓐ
Leg Sweeper ↓, →, ⓑ + Ⓐ
Cheap Shot ↓, ←, ⓧ
Cheap Shot 2 ↓, ←, ⓞ
Cheap Shot 3 ↓, ←, ⓧ + ⓞ
Air Beam Shot ↑, ↓, →, ⓑ

SUPER ATAQUES
Gut Shot ↓, ←, ⓧ + ⓑ
Revolver Rush ↓, ←, ⓑ + Ⓐ
Air Revolver Rush ↑, ↓, ←, ⓑ + Ⓐ
Carried Away ↓, →, ⓧ + ⓞ

COMBOS
String combo 1 ⓧ, Ⓐ, ⓞ, ⓞ,
String combo 2 ⓑ, ⓧ, Ⓐ, ↓ + ⓞ, ↓ + ⓞ
Special combo 1 ↓ + ⓧ, ↓ + ⓞ, ↓ + ⓞ, ↓, →, ⓑ + Ⓐ
Special combo 2 ⓑ, ⓧ, ↓, ←, ⓧ + ⓞ
Super combo ⓑ, Ⓐ, Ⓐ, ↓, ←, ⓑ + Ⓐ
Master combo ⓑ, ⓧ, Ⓐ, Ⓐ, ↓, →, ⓧ + ⓞ

COMBOS NO AR
String combo 1 ⓑ, Ⓐ, Ⓐ, ↑, ⓧ, ⓞ, ⓞ
String combo 2 ↓ + ⓧ, ↓ + ⓞ, ⓑ + Ⓐ, ↑, ⓑ, ⓧ, ⓞ, ⓑ + Ⓐ
Special combo 1 Ⓐ, ⓞ, ⓑ + Ⓐ, ↑, ⓑ, ⓧ, ⓞ, ↓, →, ⓑ
Special combo 2 ↓, ←, ⓧ + ⓞ, ↑, ⓑ, ⓧ, ⓞ, ↓, →, ⓑ + Ⓐ
Super combo ⓑ, ⓧ, Ⓐ, Ⓐ, ↑, ⓑ, ⓧ, ⓑ + Ⓐ, ↓, ←, ⓑ + Ⓐ
Master combo Ⓐ, Ⓐ, ↓, ←, ⓧ + ⓞ, ↑, ⓑ, ⓧ, ⓞ, ↓, ←, ⓑ + Ⓐ

SABRETOOTH

Estilo: Combate no chão
Ataque: ★★★★
Defesa: ★
Curva de aprendizagem: ★★★★

Sabretooth é grande, poderoso, capaz de ataques ferozes e de surpreender o adversário com os seus saltos especiais. Mas é lento e alvo fácil para oponentes mais ágeis. A sua falta de manobras defensivas significa que é uma personagem para jogadores que conseguem lidar com qualquer oposição e com opções limitadas. Um desafio.

Para o derrotar: Não opte por ataques curtos nem especiais, pois assim que faz movimento fica sem defesas. Mantenha-se longe das suas garras e salte por cima dele antes de fazer um combo.

ATAQUES ESPECIAIS
Dusty Scratch ↓, ← + ⓧ
Body Shredder ↓, ← + ⓑ
Body Shredder 2 ↓, ← + Ⓐ
Body Shredder 3 ↓, ← + ⓑ + Ⓐ
Ill Treatment ↓, ←, ⓞ
Meat Grinder ↑, ↓, →, ⓑ

SUPER ATAQUES
Mutant Relief ⓑ, ⓞ, ←, ⓑ
Claw Hammer ↑, ↓ + ⓑ + Ⓐ
Ground Pound ↓, ←, ⓑ + Ⓐ
Rampant Strength ⓑ, ⓞ, ←, Ⓐ

COMBOS
String combo 1 ⓑ, Ⓐ, Ⓐ
String combo 2 ↓ + ⓧ, ↓ + ⓞ, ↓ + ⓞ
Special combo 1 ⓑ, ⓧ, ⓞ, ←, →, ⓑ + Ⓐ
Special combo 2 ⓑ, ⓧ, ⓞ, ↓, ←, ⓞ
Super combo ↓ + ⓑ, ↓ + ⓧ, ↓ + Ⓐ, ↓ + ⓞ, ↓, ←, ⓑ + Ⓐ
Master combo ⓑ, Ⓐ, ⓞ, ↓, ←, ⓑ + Ⓐ

COMBOS NO AR
String combo 1 ↓ + ⓑ + Ⓐ, ↑, ⓑ, Ⓐ, Ⓐ
String combo 2 ↓ + ⓧ, ↓ + ⓑ + Ⓐ, ↑, ⓧ, ⓞ, ⓞ
Special combo 1 ↓ + ⓑ + Ⓐ, ↑, ⓧ, ⓞ, ↓, →, ⓑ
Special combo 2 ↓ + ⓑ, ↓ + ⓧ, ↓ + ⓑ + Ⓐ, ↑, ⓑ, Ⓐ, ↓, →, Ⓐ
Super combo ↓ + ⓧ, ↓ + ⓑ + Ⓐ, ↑, ⓑ, ⓧ, Ⓐ, ↓ + ⓑ + Ⓐ
Master combo Ⓐ, ⓞ, ↓, ←, ⓑ + Ⓐ, ↑, ⓑ, ⓧ, Ⓐ, ↓ + ⓑ + Ⓐ

MAGNETO

Estilo: Combate no ar
Ataque: ★★★★
Defesa: ★★★★
Curva de aprendizagem: ★★★

Magneto é capaz de lutar agressivamente. Para defesa, ele usa a sua habilidade para manipular os inimigos de longe. O seu sistema de controlo não é grande coisa, mas os super ataques são fáceis de executar. Com este tipo de poder, raramente será posto sobre pressão e pode brincar com o adversário como quiser.

Para o derrotar: Com todo o seu poder, Magneto é um adversário a ter em atenção: mantenha-o no chão e use muitos combos. Mas cuidado, pois quando menos se espera, ele lança ataques poderosos.

ATAQUES ESPECIAIS
Magnetic Gush ↓, →, ⓑ
Magnetic Gush 2 ↓, →, Ⓐ
Magnetic Gush 3 ↓, →, ⓑ + Ⓐ
Magno Lure ↓, →, ⓧ
Magno Lure 2 ↓, →, ⓞ
Magno Lure 3 ↓, →, ⓧ + ⓞ
Force Boost ←, → + ⓑ
Force Boost 2 ←, → + Ⓐ
Force Boost 3 ←, → + ⓑ + Ⓐ

SUPER ATAQUES
Hyper Magnetic Lift ←, → + ⓧ + ⓞ
Electro Magnetic Gush ↓, ←, ⓑ + Ⓐ
Concussion Lure ↓, ←, ⓧ + ⓞ

COMBOS
String combo 1 ⓑ, ⓧ, ⓞ
String combo 2 ↓ + ⓧ, ↓ + Ⓐ, ↓ + ⓞ, ↓ + ⓑ + Ⓐ
Special combo 1 ⓑ + Ⓐ, ↓, →, ⓑ + Ⓐ
Special combo 2 ↓ + ⓧ, ↓ + ⓞ, ↓ + ⓞ, ↓, →, ⓧ + ⓞ
Super combo ↓ + ⓑ, ↓ + ⓧ, ↓ + Ⓐ, ↓, ←, ⓑ + Ⓐ
Master combo ←, → + ⓧ + ⓞ, ⓑ, ⓞ, ↓, →, ⓑ + Ⓐ, ↓, →, ⓧ

COMBOS NO AR
String combo 1 ←, →, ⓑ + Ⓐ, ↑, ⓑ, Ⓐ, Ⓐ
String combo 2 ⓑ, ⓧ, ⓞ, ↓, →, ⓑ + Ⓐ, ↑, ⓧ, ⓞ, ⓞ, ⓞ
Master combo ←, →, ⓑ + Ⓐ, ↓, ←, ⓑ + Ⓐ, ↑, ⓧ, ⓞ, ⓞ, ⓞ

HAVOK

Estilo: Combate no chão
Ataque: ★★★
Defesa: ★★
Curva de aprendizagem: ★★★★

Havoc sabe um pouco de tudo, tem combos decentes para lutas de perto e super ataques à distância. Infelizmente, o seu medidor leva bastante tempo a encher, o que faz com que ele fique em apuros, na maioria das vezes, acabando mesmo por perder.

Para o derrotar: Mantenha Havoc sob pressão, com ataques rápidos e ele não resistirá. Ele gosta muito de usar o Pulsation Blast ou o Cosmic Burst. Agache-se para longe destes ataques e está a caminho da vitória.

ATAQUES ESPECIAIS

Pulsation Blast	↓, →, ⓞ
Pulsation Blast 2	↓, →, Ⓐ
Pulsation Blast 3	↓, →, ⓞ + Ⓐ
Sensational Kick combo	↓, ←, Ⓧ
Sensational Kick combo 2	↓, ←, ⓞ
Sensational Kick combo 3	↓, ←, Ⓧ + ⓞ
Rushing Chaos Punch	↓, ←, ⓞ
Rushing Chaos Punch 2	↓, ←, Ⓐ
Rushing Chaos Punch 3	↓, ←, ⓞ + Ⓐ
Air Pulsation Blast	↑, ↓, →, ⓞ
Air Pulsation Blast 2	↑, ↓, ←, ⓞ

SUPER ATAQUES

Cosmic Burst	↓, →, Ⓧ + ⓞ
Air Cosmic Burst	↑, ↓, →, Ⓧ + ⓞ
Universal Meltdown	←, →, ⓞ + Ⓐ
Omni Blast	←, →, Ⓧ + ⓞ

COMBOS

String combo 1	ⓞ, Ⓧ, Ⓐ, ⓞ
String combo 2	↓ + Ⓧ, ↓ + Ⓐ, ↓ + ⓞ, ↓ + Ⓧ + ⓞ
Special combo 1	ⓞ, Ⓐ, ⓞ, ↓, ←, ⓞ + Ⓐ
Special combo 2	ⓞ, Ⓧ, Ⓐ, ⓞ, ↓ + Ⓧ + ⓞ, ↓, ←, Ⓧ + ⓞ
Super combo	ⓞ, Ⓧ, ⓞ, ⓞ + Ⓐ, ↓, →, Ⓧ + ⓞ
Master combo	ⓞ, Ⓧ, ⓞ + Ⓐ, ←, →, Ⓧ + ⓞ, ↓, →, Ⓧ + ⓞ

COMBOS NO AR

String combo 1	Ⓧ + ⓞ, ↑, ⓞ, Ⓐ, Ⓐ
String combo 2	↓ + Ⓧ, ↓ + ⓞ, Ⓧ + ⓞ, ↑, ⓞ, Ⓧ, Ⓐ, ⓞ, ⓞ + Ⓐ
Special combo 1	Ⓐ, ⓞ, ↓, ←, Ⓧ + ⓞ, ↑, ⓞ, Ⓐ, ↓, →, ⓞ
Special combo 2	↓ + Ⓧ + ⓞ, ↓, ←, Ⓧ + ⓞ, ↑, Ⓐ, ⓞ, ↓, →, ⓞ
Super combo	↓, →, Ⓧ + ⓞ, ↑, ⓞ, Ⓐ, ⓞ, ↓, →, Ⓧ + ⓞ
Master combo	←, →, Ⓧ + ⓞ, ↑, ⓞ, Ⓧ, Ⓐ, ⓞ, ↓, →, Ⓧ + ⓞ

NIGTCRAWLER

Estilo: Combate no chão
Ataque: ★★★★
Defesa: ★★★★
Curva de aprendizagem: ★★★

É, talvez, o melhor lutador no jogo. Os movimentos de Nightcrawler são fáceis de aprender e devastadores. Os seus movimentos Bamf permitem-lhe desaparecer e reaparecer – tornando-o defensivamente superior e o lutador mais imprevisível. É rápido e os seus ataques mais básicos atingem o adversário várias vezes, executando combos que não param.

Para o derrotar: A grande vantagem de Nightcrawler é o facto de desaparecer. Mas primeiro gela: aproveite esta oportunidade para o atacar.

ATAQUES ESPECIAIS

Bamf	↓, ←, Ⓧ
Bamf 2	↓, ←, ⓞ
Bamf 3	↓, ←, Ⓧ + ⓞ
Air Bamf	↑, ↓, ←, Ⓧ
Teleslash	↓, →, ⓞ
Teleslash 2	↓, →, Ⓐ
Teleslash 3	↓, →, ⓞ + Ⓐ
Reverse Trajectory	←, →, Ⓧ
Reverse Trajectory 2	←, →, ⓞ
Reverse Trajectory 3	←, →, Ⓧ + ⓞ

SUPER ATAQUES

Popular Excursion	↓, ←, Ⓧ + ⓞ
Telecombo	↓, →, Ⓧ + ⓞ
High In The Sky	↓, ←, ⓞ + Ⓐ

COMBOS

String combo 1	ⓞ, Ⓧ, ⓞ, ⓞ + Ⓐ
String combo 2	↓ + ⓞ, ↓ + Ⓧ, ↓ + Ⓐ, ↓ + Ⓧ + ⓞ
Special combo 1	Ⓧ, ⓞ, ⓞ + Ⓐ, ↓, →, ⓞ + Ⓐ
Special combo 2	↓ + Ⓧ, ↓ + Ⓐ, ↓ + ⓞ + Ⓐ, ↓, →, ⓞ + Ⓐ
Super combo	↓ + ⓞ, ↓ + Ⓧ, ↓ + Ⓐ, ↓ + ⓞ, ↓, →, Ⓧ + ⓞ
Master combo	ⓞ, Ⓧ, ⓞ, ↓ + Ⓧ + ⓞ, ↓, →, ⓞ

COMBOS NO AR

String combo 1	Ⓐ, ↑, ⓞ, Ⓐ, Ⓐ
String combo 2	ⓞ, Ⓧ, Ⓐ, ↑, Ⓧ, ⓞ
Master combo	↓ + Ⓧ + ⓞ, Ⓐ, ↑, ⓞ, Ⓐ, Ⓧ + ⓞ

FORGE

Estilo: Combate no chão
Ataque: ★★★
Defesa: ★★★★
Curva de aprendizagem: ★★★★

Forge é difícil de controlar, por isso, vencer é especialmente compensador. Ele sobrevive bem em combates de perto, mas assim que conseguir controlar as miras das suas armas ou granadas, acertará no adversário onde quer que esteja. Os seus combos são esmagadores, quando executados no momento certo, e seus os ataques especiais são isso mesmo.

Para o derrotar: Deixe que ele o empurre para um canto antes de atacar com um combo aéreo.

ATAQUES ESPECIAIS

Shell discharge	↓, →, ⓞ
Shell discharge 2	↓, →, Ⓐ
Shell discharge 3	↓, →, ⓞ + Ⓐ
Missile Launch	↓, ←, Ⓧ
Missile Launch 2	↓, ←, ⓞ
Missile Launch 3	↓, ←, Ⓧ + ⓞ
Pistol Trap	↓, ←, ⓞ
Mine drop	↑, ← + ⓞ

SUPER ATAQUES

Semi Automatic	↓, ←, ⓞ + Ⓐ
Blazing Barrel	↑, ↓, ←, ⓞ + Ⓐ
The Neutraliser	←, →, Ⓧ + ⓞ
Outer Orbit	↓, →, Ⓧ + ⓞ

COMBOS

String combo 1	Ⓧ, ⓞ, ⓞ
String combo 2	↓ + ⓞ, ↓ + Ⓧ, ↓ + ⓞ, ↓ + Ⓧ + ⓞ
Special combo 1	ⓞ, Ⓧ, ⓞ, ↓, →, ⓞ + Ⓐ
Special combo 2	↓, ←, ⓞ, ↓, →, ⓞ + Ⓐ
Super combo	ⓞ, Ⓧ, Ⓐ, ⓞ, ⓞ + Ⓐ, ↓, →, Ⓧ + ⓞ
Master combo	←, →, Ⓧ + ⓞ, ↓, →, Ⓧ + ⓞ

COMBOS NO AR

String combo 1	ⓞ + Ⓐ, ↑, ⓞ, Ⓐ, Ⓐ
String combo 2	↓ + ⓞ + Ⓐ, ↑, ⓞ, Ⓧ, Ⓐ, ⓞ
Super combo	ⓞ + Ⓐ, ↑, ⓞ, Ⓧ, Ⓐ, ⓞ, ↓, ←, ⓞ + Ⓐ
Master combo	Ⓧ, ⓞ, ⓞ + Ⓐ, ↑, ⓞ, Ⓧ, Ⓐ, ⓞ, ↓, ←, ⓞ + Ⓐ

ROGUE

Estilo: Combate no ar
Ataque: ★★★★
Defesa: ★★★
Curva de aprendizagem: ★

Os ataques de Rogue rapidamente formam combos e são suficientemente fortes para infligir grandes estragos sem muito trabalho. A sua melhor defesa é ir constantemente para fora do alcance do adversário enquanto paira no ar.

Para a derrotar: Use combos e combos aéreos para esticar o tempo – ataques únicos vão levar a que ela se defenda e contra-ataque. Se a vir a tentar voar, dê-lhe um Drop Kick antes que ela fuja.

ATAQUES ESPECIAIS

Jaw Splitter	↓, →, ⓞ
Jaw Splitter 2	↓, →, Ⓐ
Jaw Splitter 3	↓, →, ⓞ + Ⓐ
Southern Charm	↓, →, ⓞ
Absorbed Ability	↓, ←, ⓞ
Skyscraper Dive	↑, ↓ + ⓞ
Skyscraper Dive 2	↑, ↓ + Ⓐ
Skyscraper Dive 3	↑, ↓ + ⓞ + Ⓐ

SUPER ATAQUES

Energy Drain	↓, →, Ⓧ + ⓞ
K.O. Blow	↑, ↓, →, ⓞ + Ⓐ
Bone Breaking Blows	←, →, ⓞ + Ⓐ
Meteor Blow	↓, ←, ⓞ + Ⓐ

COMBOS

String combo 1	Ⓧ, ⓞ, ⓞ
String combo 2	ⓞ, Ⓧ, Ⓐ, Ⓐ
Special combo 1	↓ + ⓞ, ↓ + Ⓧ, ↓ + Ⓐ, ↓, →, ⓞ + Ⓐ
Special combo 2	ⓞ, Ⓐ, Ⓐ, ↓, →, ⓞ + Ⓐ
Super combo	ⓞ, Ⓧ, Ⓐ, ⓞ, ←, →, ⓞ + Ⓐ
Master combo	Ⓧ, Ⓐ, ⓞ, ⓞ + Ⓐ, ↓, →, ⓞ + Ⓐ, ←, →, ⓞ + Ⓐ

COMBOS NO AR

String combo 1	↓, Ⓐ, ↑, ⓞ, Ⓐ, Ⓐ
String combo 2	↓ + ⓞ, ↓ + Ⓧ, Ⓐ, ↑, Ⓧ, ⓞ, ⓞ
Special combo 1	ⓞ, Ⓐ, Ⓐ, ↓, →, ⓞ + Ⓐ, ↑, ↓ + ⓞ + Ⓐ
Super combos	↓ + Ⓧ, Ⓐ, ↑, ⓞ, Ⓧ, Ⓐ, ⓞ, ↓, →, ⓞ + Ⓐ
Master combo	ⓞ, Ⓐ, Ⓐ, ↓, →, ⓞ + Ⓐ, ↑, ⓞ, Ⓐ, ↓, →, ⓞ + Ⓐ, Ⓐ

NÍVEL SECRETO

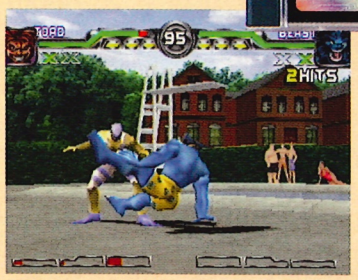
COMO DESBLOQUEAR TUDO E IR À PISCINA COM OS X-MEN.

Bem escondido dentro de X-Men: Mutant Academy 2 existe um nível secreto onde os vários mutantes despem seus fatos de luta e vestem pequenos fatos de banho e biquinis. Os mutantes de X-Men também têm direito a uns banhos de sol e mergulhos na piscina, nem que seja para andarem à luta. Para aceder a este nível tem de desbloquear tudo. A forma mais difícil é lutar com todos os mutantes as vezes que for preciso, ou pode simplesmente introduzir o seguinte código.

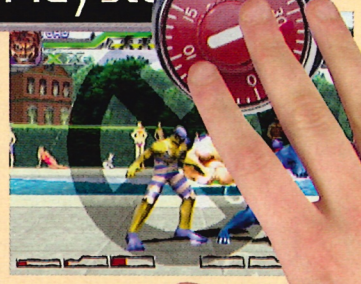
Desbloquear tudo
No ecrã do menu principal, pressione SELECT, depois ↓, depois R2, L1, R1, L2.

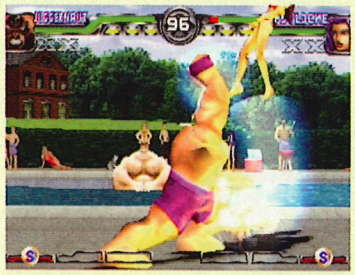
De seguida, escolha modo versus e Pool Party aparecerá como mais opção de arena. Divirta-se! **Não esqueça o protector solar...**

Mola: use a prancha de mergulho para complementar os seus ataques.



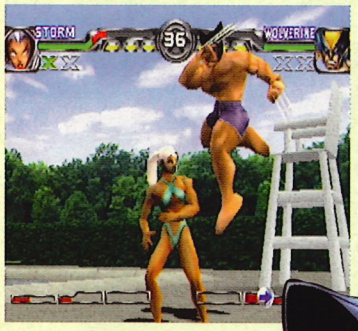
Entre no ritmo: um pé de dança é indispensável em qualquer festa de piscina.

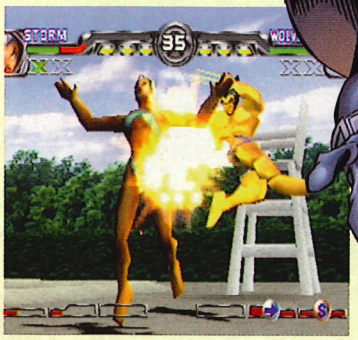




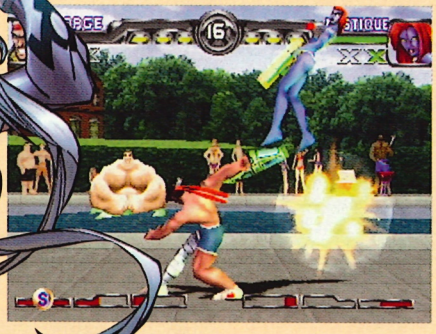
Cavalheiro: Juggernaut mostra todo seu encanto junto das senhoras.

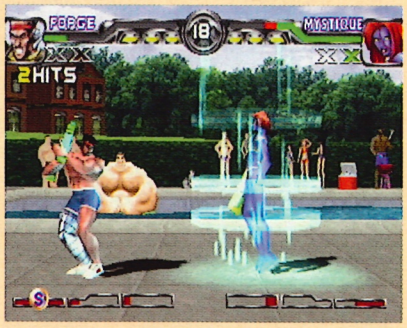
Injusto: uma luta nada legítima, devido ao desequilíbrio entre os adversários.

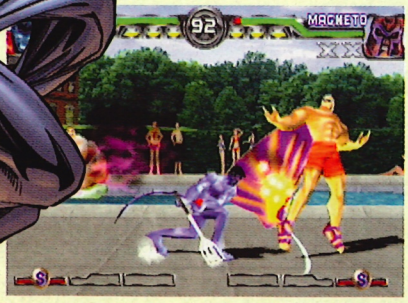


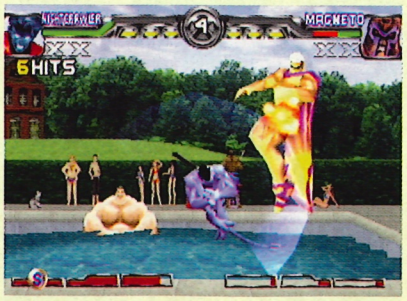


Pelas costas: Wolverine pontapeia Storm que, para mutante, usa um biquini muito ousado.









DVD review

Edição Portuguesa

Número 2 já à venda!
Apenas
750$00
(€3,75)

EXCLUSIVO!

Os 100 melhores títulos em DVD para comprar este Natal

HARDWARE

Conheça os substitutos do VHS

ANÁLISES

The Grinch
Colecção O Padrinho
e mais de 20 títulos vistos à lupa

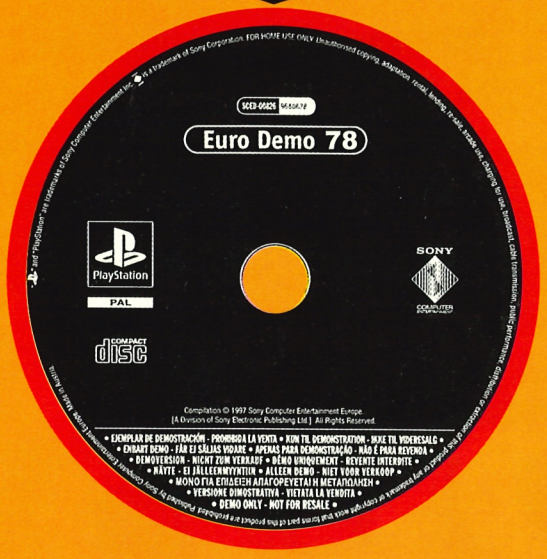
ROTEIRO

Lista de lançamentos em Portugal
Cinco sites para comprar DVDs

Revista Oficial PlayStation
Edição portuguesa

DownLoad

△ Demos Jogáveis ◎ Vídeos ⊗ Exclusivos ⊡ Clássicos



Este CD de demos não podia ser melhor. Nesta edição de Natal, trazemos-lhe uma amostra inédita de Syphon Filter 2 e uma nova demo de Lucky Luke e de Hugo. Além disso, o plantel clássico é simplesmente deslumbrante – Tony Hawk's 1, Colony Wars: Red Sun, Tomb Raider 3, Point Blank 2 e Actua Golf 2. Também incluímos vídeos do hilariante filme Monsters Inc. e de Men In Black The Series: Crashdown. Por último, mas igualmente importante, temos uma série de downloads dos melhores jogos de sempre.

VIAGEM DE DISCO-BERTA

Usar o CD é fácil! É exactamente como carregar um jogo. Coloque-o na sua PlayStation, depois percorra o fabuloso menu usando ← e →, e carregue em ⊗ para seleccionar a demo que pretende. Depois de jogar algumas das nossas demos, terá de reiniciar a consola.

"Um emocionante festival de tiros e acção total NUNCA ANTES visto numa demo"

Syphon Filter 2

FACTOS GÉNERO **AVENTURA DE ACÇÃO** • DATA DE SAÍDA **JÁ DISPONÍVEL** • EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **REVISTA 57 9/10** • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO **21 MISSÕES E MUITAS ARMAS**

MATE!

Destino incerto: você é Gabe Logan e está num comboio rápido que tem de fazer parar.

MATE!

Aí vêm eles: os vilões avançam aos montes para o impedir e não pedem com bons modos.

MATE!

Dedo no gatilho: terá de disparar, disparar e disparar mais ainda para ultrapassar isto.

JOGUE

TREINO É ESSENCIAL

Apesar de promessas anteriores e apesar de Syphon Filter 3 ser pontuado e recomendado nesta edição (veja na página 28), dificuldades técnicas implicaram que não conseguimos obter a demo jogável. Tê-la-emos com certeza na próxima edição, mas por enquanto aqui lhe deixamos uma demo de Syphon Filter 2 que agora ficou disponível pela primeira vez. É uma boa maneira de voltar à acção de disparar, rebolar e matar terroristas. Este é o nível do comboio. O jogador começa em cima de uma carruagem do comboio 101 da United Pacific, avançando a toda a velocidade pelo Colorado. O seu objectivo é chegar ao motor e fazer parar a composição. A única forma de o conseguir é eliminando todos os operacionais que encontra pelo caminho.
Basicamente, terá de ter boa pontaria e ser rápido no gatilho. Tem à sua disposição uma M-16 (bom), uma espingarda (muito bom), uma pistola (não tão bom) e uma faca de combate (imbecilidade) e um caminho decididamente acidentado. O resto é consigo.

COMANDOS

⊗	Agachar-se
⊡	Disparar
△	Rolar/acção
L2	Automira
L1	Mira de tiro à cabeça
SELECT + L1 / L2	Seleccionar arma
START	Mapa

VIRE A PÁGINA PARA INFORMAÇÃO SOBRE AS DEMOS!

Syphon Filter 2 • Tony Hawk's Skateboarding • Tomb Raider 3 • Colony Wars • Lucky Luke • Hugo • Actua Golf • Point Blank 2

Atenção: o mapa (à esquerda) pode ser simples, mas sempre nos diz se, quando carregamos em △ e nos elevamos, há algum bandido a disparar contra nós.

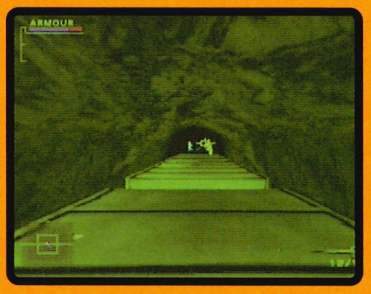
Sirva-se à vontade: não há sitio para se esconder, por isso, vale a pena ter protecção. Elimine este tipo e depois fique com o colete antibala. Ele já não precisa...

OS PONTOS SUBTIS...

Socorro! Está tudo louco!

1. NÃO ENTRE EM PÂNICO

Está tudo a correr tão bem e, de repente, alguém acende as luzes e fica tudo num enorme alvoroço. Não entre em pânico. Você está num túnel e está a usar óculos de visão nocturna. As formas não são fantasmas, são tropas inimigas que andam atrás de si.



2. NÃO SE MEXA

A última coisa que quer fazer é correr de um lado para o outro e rolar pelo chão. Para começar, está num comboio em movimento e pode cair. Lembre-se que o inimigo não o consegue ver, por isso, não entre a correr. Mantenha-se quieto e espere que eles corram até si antes de os eliminar.

3. APONTE À CABEÇA

Pode sentir-se tentado a rebentar com tudo à sua volta à toa, mas obterá melhores resultados se se limitar a usar os tiros apontados à cabeça (segure L1) desde o início.

4. MANTENHA-SE FIRME

Agora, com calma mas rapidamente, elimine-os com tiros na cabeça. Em breve, descobrirá que as luzes se acendem e o local estará pejado de corpos. Se as luzes efectivamente se acenderem, não se assuste, continue a disparar.

Dica **PROTECÇÃO!** No início do primeiro nível, se saltar para o fundo, descobrirá um colete à prova de bala numa caixa.

ZONA DE MIMOS

SE NÃO CONSEGUE CHEGAR AO FIM, AQUI FICAM UMAS DICAS PARA O AJUDAR.

PONTARIA CERTEIRA

Você está num comboio. Não há para onde fugir. A maior parte do tempo só gostaria de parar, agachar-se com ⊗ e eliminar os vilões com tiros na cabeça (pressione L1 e desloque a mira até que surja "head shot" – um tiro e os tipos estão arrumados). Há algumas excepções, que são descritas abaixo.

SARILHOS COM GRANADAS

Quando passa pelos três primeiros assassinos, descobre que o par seguinte anda a atirar-lhe granadas com muita precisão. Agora, é tempo de levar as coisas com calma – salte para o lado (se continuar a correr, Gabe saltará automaticamente) e elimine-os. O sujeito da direita tem as granadas, por isso, trate dele primeiro.

VOLTAR E ATIRAR

No próximo salto, você passa mesmo por um deles, por isso, quando aterrar, vire-se e dispare ao mesmo tempo que ele abre fogo, depois, volte-se rapidamente e descobrirá mais dois a disparar contra si. Role (△) e dispare. Estes já estão despachados.

SALTO FATÍDICO

Quando tiver passado o posto de controlo do carro vermelho, salte para a carruagem seguinte até chegar ao objecto preto de metal que se destaca, semelhante a uma saliência. Espere um pouco e dois sujeitos saltarão para fora. Espere até que o da direita esteja pronto para saltar para a sua carruagem e depois elimine-o enquanto ele salta.

"Ele regressou, e está mais rápido e forte do que nos lembrávamos"

Tony Hawk's Skateboarding

FACTOS GÉNERO **DESPORTO RADICAL** • DATA DE SAÍDA **JÁ DISPONÍVEL** • EDITORA: **ACTIVISION** • PONTUAÇÃO **REVISTA 50 9/10** • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO **MUITAS PERSONAGENS E NÍVEIS**

JOGUE

QUEREMOS VER ESSES TRUQUES!

Em primeiro lugar, uma confissão. Este Tony Hawk's original foi melhorado, não uma, mas duas vezes. Mas não deixe que isso o impeça de recordar o passado porque Tony 1 é veloz e louco e fornece imensos momentos de diversão.

Faça grinds, rodopios e grabs de forma a obter uma megapontuação usando tudo e mais alguma coisa na arena, desde corrimãos a rampas gigantes, e essas gratas memórias voltarão. Além disso, aqueles que são novatos no género, irão adorar este progenitor cru e pouco complicado de uma série de aspirantes a simuladores de desportos radicais. Mas deixamos aqui um aviso, este é, provavelmente, o jogo mais complexo do trio Tony em termos de truques de aterragem. E isto porque Tony rodopia como um demónio, agarrado à prancha como se ela lhe fosse fugir, fazendo com que seja uma questão de verdadeira perícia conseguir realizar uma aterragem elegante.

Em resumo, quer se trate de uma boa recordação ou de uma experiência totalmente nova, Tony Hawk's Skateboarding é, sem dúvida, excelente. Divirta-se.

COMANDOS

D-pad	Direcção
⊗	Saltar
▣	Rodopiar
◎	Grab
△	Grind
L1	Rodar para a esquerda
R1	Rodar para a direita
START	Pausa

Sessão de grinds o mestre dos joelhos esfolados faz um truque.

Grande Tony nesta demo, Hawk precisa de toda a sua perícia para conseguir pontuações de jeito.

ZONA DE MIMOS

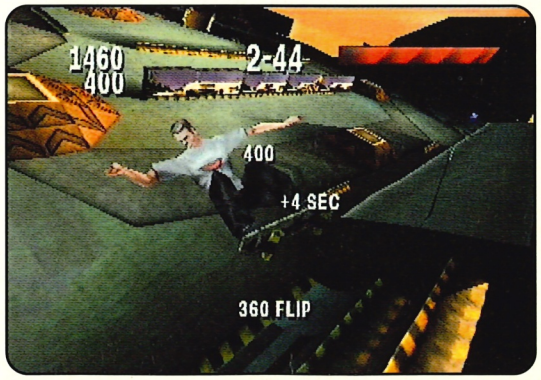
APRENDA A ACUMULAR PONTOS.

COMBOS DE GRINDS

Pressione o **D-pad** na direcção pretendida, △ e salte com ⊗. Agarre a prancha (**D-pad** + ◎), depois faça um novo grind (**D-pad** + △).

PARAÍSO EM HALF-PIPE

Coloque-se sobre um half-pipe e ganhe velocidade com ⊗. Agora, salte de lá e use **D-pad** + ▣ (rodopiar) e ◎ (grabs) para fazer combos.



"Um nível inteiro com a terceira gloriosa aparição de Lara"

Tomb Raider 3

FACTOS **GÉNERO** AVENTURA DE ACÇÃO • **DATA DE SAÍDA** JÁ DISPONÍVEL • **EDITORA** EIDOS • **PONTUAÇÃO** REVISTA 40 10/10 • **CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO** VÁRIAS MUDAS DE ROUPA PARA LARA

JOGUE

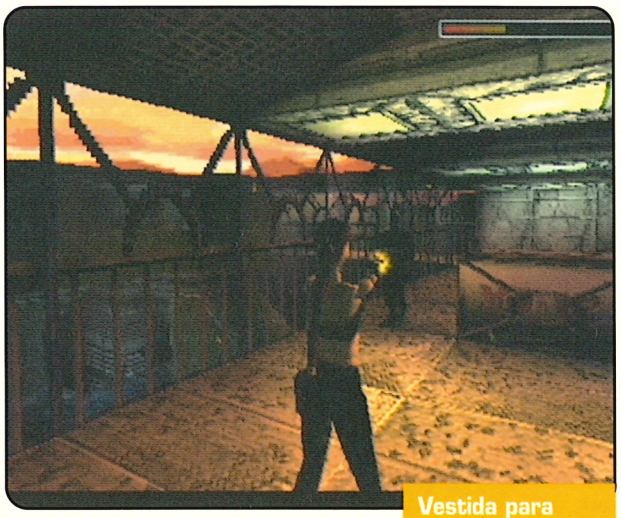
RECORDANDO A TERCEIRA VEZ...

Esta é uma das melhores demos de sempre, porque lhe oferece um nível inteirinho de um dos melhores jogos da longa e adorável história da PS1. Por isso, divirta-se com ela mais uma vez e recorde Lara como esta era na altura e não como é agora, uma vítima deslavada do esquadrão de assalto da PS2...

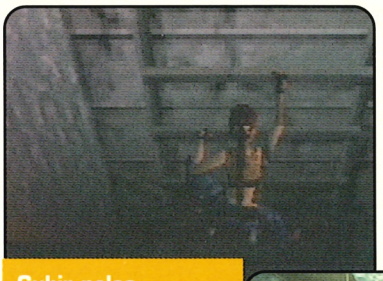
No remoto ano de 1998, todo o mundo falava de Lara Croft e, mesmo antes do Natal, a trilogia de jogos ficava completa e a Eidos esfregava as mãos de contentamento em antecipação a mais um sucesso de vendas, que, a seu tempo, efectivamente se veio a verificar. Na verdade, o terceiro título elevou Tomb Raider a novas alturas. Níveis enormes e gráficos maravilhosos combinaram-se com uma imensidão de novas ideias para tornar este no melhor episódio de sempre. A maior parte dos nossos leitores já deve ter jogado um título Tomb Raider, por isso, os comandos devem ser familiares. Lembre-se de usar a sua massa cinzenta e não aborde todos os problemas com as armas de fogo.

COMANDOS

D-pad	Direcção
⊗	Disparar
□	Saltar
○	Rolar
△	Sacar arma
L1	Olhar
L2	Aumento de velocidade
R1	Caminhar
R2	Agachar-se/rastejar
START	Pausa
SELECT	Sair



Vestida para matar: num cenário sombrio, Lara elimina os captores com tiros certeiros.



Subir pelas paredes: a nossa heroína mostra as suas habilidades...

ZONA DE MIMOS

COMO SAIR DE UM SARILHO...

PRESO NUMA CELA

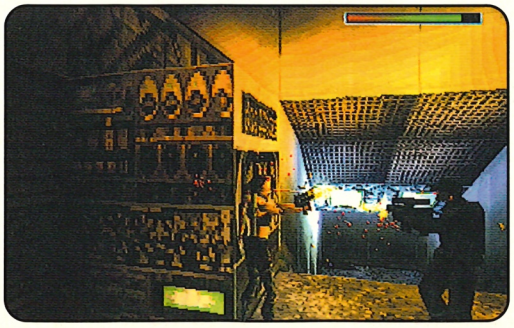
Está preso numa cela do complexo inimigo e não tem armas. Pare de se lamentar! Aqui fica um plano de fuga.

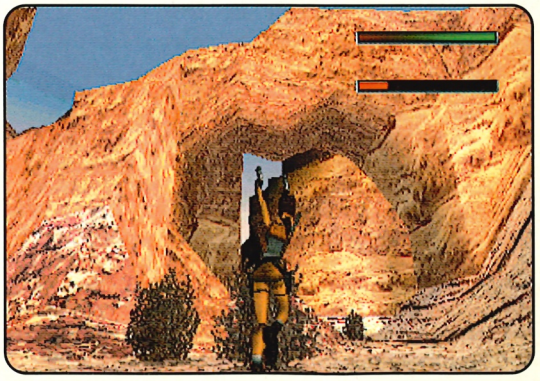
Primeiro passo:

Dirija-se ao pacote médico que está na janela atrás de si – isto faz disparar um alarme e o guarda correrá para dentro da cela; por isso, esconda-se junto à parede de forma que ele passe por si sem a ver.

Segundo passo:

Fuja da cela e vire à esquerda, em direcção ao arsenal – um sinal de néon funciona como guia. Entre, agarre nas pistolas e volte-se logo para arrumar o seu infeliz perseguidor.





"O shooter que tem mais acção do que um filme de Van Damme"

Colony Wars: Red Sun

FACTOS GÉNERO **SHOOT 'EM UP** • DATA DE SAÍDA **JÁ DISPONÍVEL** • PONTUAÇÃO **REVISTA 57 8/10** • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO **IMENSAS MISSÕES E NAVES**

JOGUE

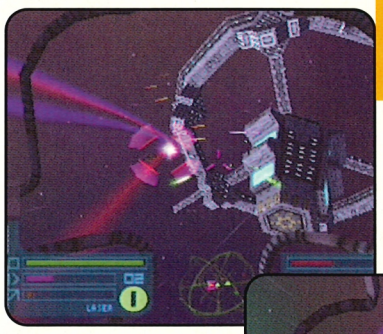
ESTRELAS A ARDER

Juntamente com Star Trek: Invasion!, este é um dos melhores shooters espaciais da PlayStation. Está cheio de ferozes batalhas travadas na superfície de mundos alienígenas e entre as brilhantes estrelas de galáxias distantes. Para além disso, esta demo apresenta-lhe uma amostra de ambos os ambientes à medida que percorre um planeta em defesa de uma escolta mecanizada. Você terá de ser rápido para garantir que passa pelo desfiladeiro sem perder nenhum dos seus companheiros. Felizmente, há ajuda por perto sob a forma dos guerreiros que o seguem. A segunda missão também se baseia em defesa, desta vez, de uma estação espacial. O cenário pode não ser tão emocionante, mas a liberdade total de um espaço vazio significa que o jogador se pode envolver em algumas refregas de fazer gelar o sangue. Boa sorte, soldado.

COMANDOS

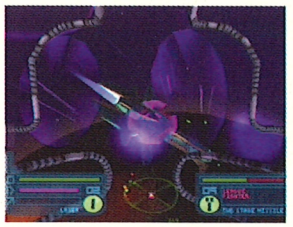
D-pad	Direcção
○	Seleccionar arma primária
✕	Disparar arma primária
△	Controlar a mira
□	Seleccionar arma secundária (segurar – disparar arma secundária)
R1	Impulso (duplo toque – Afterburn)
L1	Inverter (duplo toque – Afterburn)
L1+L2	Rolar para a esquerda/direita
L2+R2	Olhar para trás
L2+R2+□	Lançar foguete

Atenção ao alvo: disparos de laser, ao estilo de Star Wars, iluminam o universo escuro quando dizima os seus inimigos.



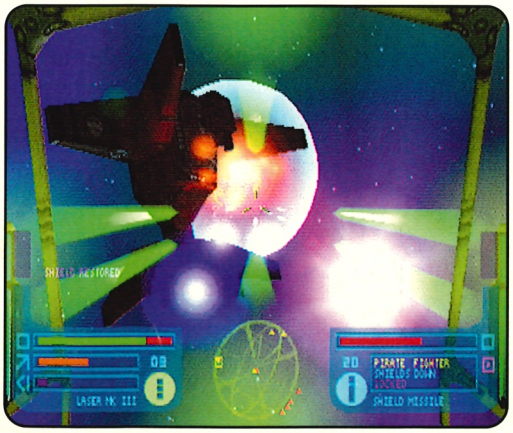
ZONA DE MIMOS

É ASSIM QUE FAZEMOS.



ATENTO AO ALVO

Assim que cada missão começa, procure o seu alvo e, quando este estiver ao seu alcance, use o míssil secundário para o abater. E, para diversão extra, pode dar-se ao luxo de lançar uma série de mísseis teleguiados só para garantir o êxito.



Muito simples: esta missão exige que proteja uma estação espacial. Deve ser fácil para um jogador do seu calibre.

"Enfie um balázio nos bandidos do Velho Oeste em..."

Lucky Luke: Western Fever

FACTOS GÉNERO **AVENTURA** • EDITORA **INFOGRAMES** • PONTUAÇÃO **REVISTA 78 7/10** • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO **MINI-JOGO SECRETO DE DOIS JOGADORES**

A CAVALO

A nova aventura de Lucky Luke (testada nesta edição) pode não ser muito sofisticada, mas vale a pena experimentar esta demo jogável. Em primeiro lugar, tem uns excelentes fundos pré-renderizados para admirar e, em segundo, pode ver até que ponto é possível divertir-se com este jogo.
Esta demo jogável conduz o utilizador desde do início do jogo, com o seu cavalo falante, Jolly Jumper, a transmitir ensinamentos sobre trevos de quatro folhas, chapéus e outras coisas.
O elemento principal do jogo é o tiroteio, em que você tem de eliminar três ou quatro bandidos. Leia com atenção a nossa Zona de Mimos para fazer tudo isto e ainda ficar com bastantes chapéus. ●

À espreita: Lucky Luke espera o momento de disparar.

ZONA DE MIMOS

MUITO SELVAGEM PARA SI? NÓS AJUDAMOS.

BAIXAR-SE PARA VENCER

Para sair do jogo ileso, tem de ser inteligente a disparar. Espere que um dos bandidos surja e dispare três vezes. Quando há mais do que um, use o tempo correctamente. Não deixe de disparar e baixe-se para se manter vivo.

COMANDOS

D-pad	Caminhar
Em duelo	
⊗	Baixar-se/carregar a arma
▣	Disparar
◎	Acção
D-pad	Deslocar o alvo

"Um herói infantil não merecia estes maus tratos"

Hugo – Black Diamond Fever

FACTOS GÉNERO **PLATAFORMAS** • DATA DE SAÍDA **JÁ DISPONÍVEL** • EDITORA **ITE MEDIA** • PONTUAÇÃO **REVISTA 77 4/10** • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO **CROCODILOS COM SOMBREROS**

FORÇA HUGO!

O pobre Hugo apanhou uma valente tareia no nosso teste da edição anterior. Esta é a oportunidade que lhe damos para provar que vale o dinheiro que custa, e a boa nova é que esta demo é uma demoníaca amostra de acção que testará ao máximo as suas capacidades.
Nenhum desafio é demasiado difícil para os nossos leitores, por isso, é bom que percorra este nível ou, pelo menos, a maior parte dele, com o máximo de rapidez e agilidade possível. Pelo caminho, terá de chicotear macacos, dar pontapés nas partes sensíveis de crocodilos com "sombreros" e executar saltos que desafiam a morte.
Apesar de uma miserável pontuação de quatro em dez, não nos importamos de apostar que os fãs de plataformas (e admiradores de trolls) poderão considerar este título uma excelente aquisição para a sua colecção. ●

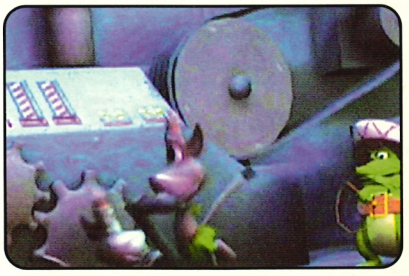
Fogo-de-artifício: os gases de Hugo são bastante explosivos.

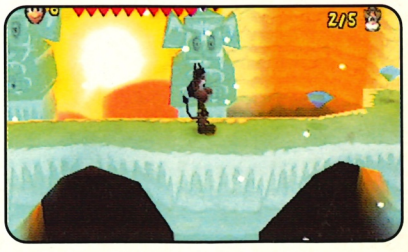
ZONA DE MIMOS

USE A INTELIGÊNCIA.

LÁGRIMAS DE CROCODILO

Infelizmente, os seus adversários em Hugo são pouco inteligentes, por isso, tudo o que precisa para evitar os seus golpes é esgueirar-se até eles e chicoteá-los usando ▣. Eles continuarão a disparar em frente, seja qual for a sua localização.





COMANDOS

D-pad	Movimento
⊗	Saltar
◎	Agachar-se
D-pad+◎	Rastejar
▣	Chicotear
SELECT	Sair

"A simulação de golfe com as tacadas mais longas"

Actua Golf 2

FACTOS GÉNERO **SIMULAÇÃO DE GOLFE** • DATA DE SAÍDA **JÁ DISPONÍVEL** • EDITORA **VIRGIN INTERACTIVE** • PONTUAÇÃO **NÃO TESTADO** • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO **SEIS CAMPOS**

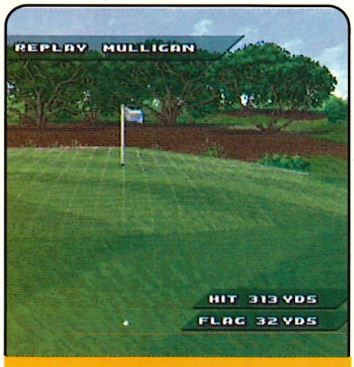
A SORTE É DOS BONS

Num mundo de acção total de golfe, só os arrojados sobrevivem. E se já conhece o brilhante Everybody's Golf 2, aqui fica uma alternativa que testará os seus nervos ao limite, Actua Golf 2.

A nossa demo dá-lhe um jogo de treino de um único buraco de forma poder melhorar todos os aspectos do seu jogo. Siga o nosso conselho e pressione △ para mudar o ângulo de câmara para o local onde a bola vai cair, e depois afine o comprimento da tacada para uma precisão ao máximo.

Se nunca jogou Actua antes, ficará com certeza seduzido com este título, que apesar da idade não se pode considerar ultrapassado. Mas não se deixe entusiasmar – vai precisar de toda a concentração para obter bons resultados.

Encontramo-nos no buraco 19. ●



Com força: bata esta tacada, se for capaz.

COMANDOS

⊗	Acção
◎	Seleccionar taco
▣	Seleccionar câmara
△	Mudar de perspectiva
←+→	Posicionar o taco
↑+↓	Ajustar comprimento da tacada
L1	Ajustar altura da câmara
R2	Ver mapa do campo

ZONA DE MIMOS

ENTRE NO GREEN E SAIA VENCEDOR.

JUNTE-SE AO CLUBE

Para ganhar mais uns metros, carregue em ◎ para escolher o taco, depois, pressione ↑ para dar mais comprimento à tacada. De seguida, dê mais potência à tacada carregando em ⊗ quando a barra de potência estiver na "zona de perigo" laranja – o ponteiro descerá rapidamente, por isso, calcule bem o tempo. Muito simples.

"Mais bonito do que um coelhinho de Páscoa"

Point Blank 2

FACTOS GÉNERO **ARCADA** • DATA DE SAÍDA **JÁ DISPONÍVEL** • EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **REVISTA 50 8/10** • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO **MAIS DE 70 DESAFIOS**

PÓLVORA SECA

Os jogos de armas ligeiras não podem ser mais ousados do que este! Com imensos níveis e toneladas de vilões para abater, Point Blank 2 é aclamado como o líder do género, e com toda a razão.

Os quatro jogos nesta demo são diabolicamente complexos. Primeiro, tem um teste de 20 segundos à sua capacidade de precisão. O jogo Statues exige pensamento rápido e sugerimos que vagueie debaixo do X em EXAMPLE para maximizar o seu tempo. O jogo Destruction parece fácil, mas para obter melhores resultados, mexa a sua mira de um lado para o outro para espalhar os 65 tiros. Para o jogo final, deverá ligar uma G-Con, mas se não tiver uma, paire sobre o primeiro alvo e mexa-se com agilidade.

Quando chegar ao final, passe o jogo para o modo de dois jogadores e divirta-se com os mesmos desafios contra um amigo. Boa sorte!

COMANDOS

D-pad	Fazer pontaria
◎	Disparar
△+◎	Sair do jogo
START	Pausa

Compatível com G-Con

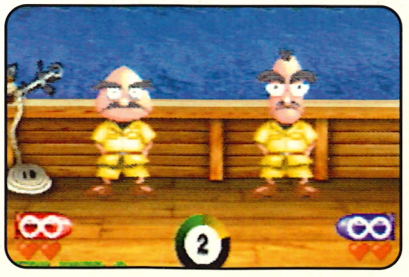
ZONA DE MIMOS

DESTRUÍMOS O DESAFIO MAIS DURO.

CONSEGUIRÁ VENCER?

Sem dúvida, o mais difícil dos quatro testes que enfrentará é o nível Can Keepy-up. Para ter sucesso, dispare com pouca frequência, de forma a não perder o bónus de precisão. E procure atingir a lata perto do centro do ecrã – se esta sair do topo do ecrã, é difícil avaliar a velocidade, e tente manter a trajectória estável.

Bata isto! Quase 14.000 pontos!



Galeria de Vídeo

Veja cinema na sua PS1

MONSTER INC.

Da Pixar, a criadora de Toy Story, chega-nos o próximo êxito cinematográfico, ainda em produção, Monster Inc. Trata-se de um filme sobre monstros que têm pavor de crianças e que também vai chegar à PS1 sob a forma de jogo, por isso, não deixe de ver este vídeo.

MEN IN BLACK THE SERIES: CRASHDOWN

Mais um jogo com raízes no cinema, com humanóides de aspecto assustador, só que agora estão armados com pistolas de raios. Parece fantástico!

Download

COMO USAR OS SEUS DOWNLOADS

Introduza um cartão de memória na sua PS1 e coloque o nosso CD de demos. Seleccione Download no menu principal. Escolha o save que pretende pressionando ⊗ e este será guardado no seu cartão de memória. Agora, use estes truques nos jogos completos.

DINO CRISIS 2

Esta beleza vai desbloquear um extra e mantê-lo-á a jogar uma eternidade.

FF9

Passe directamente para o fim do jogo graças a este save.

FF7

A partir de agora, vai ser fácil aceder ao final do jogo.

METAL GEAR SOLID

Um save imprescindível para os possuidores de MGS...

TENCHU 2

Permite desbloquear todos os níveis a Rikimaru.

TENCHU 2

Nice Day 4 A Swim: o primeiro dos quatro níveis passíveis de editar.

DRIVER 2

Todos os segredos e cidades desbloqueados sem se preocupar.

TENCHU 2

House Of Stuff: mais acção para pôr a massa cinzenta a funcionar.

TENCHU 2

Jool'z Test: este nível editado não é para os ninjas fracos de espírito.

TENCHU 2

Postie's Hell: um toque de humor e mais acção.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Todos os objectos, níveis e personagens bónus acessíveis.

URBAN CHAOS

Todos os níveis a descoberto para o seu contentamento.

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Todos os objectos, armas e locais desbloqueados.

WU TANG

Todos os jogadores individuais desbloqueados, por isso é tempo de desancar o pessoal.

O QUE FARIA VOCÊ?

Ⓑ Opção escolhida

Sim! Uma volta sobre duas rodas vai impressionar as miúdas. Para isso, segure círculo, depois, segure L1 e vire o volante para um dos lados. Quando o carro deslizar, trave segurando Ⓐ e Ⓡ. Ficará sobre duas rodas e conseguirá conduzir assim. Excelente!

VENCEU

No próximo Mês

David Beckham Soccer

A demo do jogo do bem sucedido futebolista. O jogador do Manchester United e herói da selecção inglesa dá-lhe a oportunidade de jogar contra os alemães.

Syphon Filter 3

A Sony revela, finalmente, aos incrédulos a sua fantástica aventura de espionagem. Prometemos que vai adorar.

Worms World Party

Agora pode divertir-se à grande com esta amostra do título a que chamam "aquele novo jogo Worms"!

Revista Oficial

PlayStation®

Edição portuguesa

Faça a sua assinatura ainda hoje.

Todos os meses com um CD exclusivo de demos dos melhores jogos.

Recorte este cupão e envie para: **RGB Editora, Lda. Rua Laura Alves, 3 - 2745-152 Queluz**

Sim, desejo adquirir os números atrasados que indico com (X)

(66) (67) (69) (70) (71) (72) (73) (74) (75) (76) (77) (Outro)

Preço por Edição: **1200$00** (5,99 euros)
+ Portes: 1 revista - 285$00 (1,42 euros); 2 a 5 revistas - 520$00 (2,59 euros)

Sim, desejo assinar a Revista PlayStation pelo período:

- ( ) 3 meses **2900$00** (14,47 euros)
- ( ) 6 meses **5400$00** (26,94 euros)
- ( ) 12 meses **10.000$00** (49,88 euros)

Nome: _____

Morada: _____

Localidade: _____

C. Postal: ____ - ____

Telefone: _____ Data de Nasc.: ____/____/____

Junto envio cheque do Banco: _____

Núm.: _____ ou vale postal nº: _____

AUTORIZAÇÃO DE PAGAMENTO

Exmos. Srs.

Por débito na conta abaixo indicada, queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das subscrições que vos forem apresentadas pela RGB Editora, Lda.

Valor: _____

Banco: _____

Balcão: _____

NIB: | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Nome do titular: _____

Data: ____/____/____

Assinatura: _____

Sistema de Débitos Directos - Empresa nº 100 176

TBWA\ITALIA

PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation 2" e △○×□ são marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e " " são marcas da Sony Corporation Inc.
WRC2001©2001 Sony Computer Entertainment Europe. Todos os direitos reservados. Publicado por Sony Computer Entertainment Europe. Desenvolvido por Evolution Studios. Um produto oficial da FIA World Rally Championship licenciado pela International Sports Communicators Limited.

World Gate

PRODUTOS LICENCIADOS

ADQUIRA PRODUTOS COM A GARANTIA DESTE SÍMBOLO
World Gate
Imagine no Limite...

Acessórios preferidos dos Video Jogos!

www.worldgate.pt

ECRÃ TFT p/ PS One
5.6" o maior ecrã de sempre
39.980$00

Vertical Platform PS2
1.390$00

Pistola+Pedal c/ Vibração (todos os jogos, Guncon) PSX / PS2
6.980$00

NOVIDADE

Volante Diablo F1 PSX/PS2 Force feedback Realístico & Vibração em todos os jogos de corridas
24.980$00

OFERTA Joystick Arcade + controlo remoto DVD

CABO RGB SCART c/ cabos Audio/Guncon
1.780$00

Adaptador p/ligar acessórios PSX ao PC (USB)
4.980$00

NOVIDADE

GT4 o 1º volante e único compatível com Playstation, PsOne, PS2 e PC com Vibração, saída USB+25 pin, Mostrador digital da velocidade (KM/H)
12.980$00

Dual Shock PS2
Botões e D-Pad, sensíveis à pressão

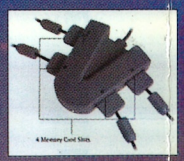
4.980$00

Oficial WG 2000
Volante +Pedais+Travão de Mão c/Vibração
9.990$00

Na compra de um dos 2 volantes
OFERTA Joystick Arcade

Comando Dual Shock analógico oficial WGL
2.980$00

CARTÃO DE MEMÓRIA 1MB
990$00



6.980$00 MULTI-TAP (Adaptador 4 jogadores) PS2

GAME BOY ADVANCE

Luz Mágica p/ GBA
1.980$00

Bateria+trans. p/GBA
3.980$00

Lupa + Luz p/ GBA **1.980$00**

Mala de transporte/ GBA
2.980$00

Cabo Link 4 jogadores p/ GBA
2.980$00

Transformador p/GBA
2.980$00

Conjunto de 8 acessórios em 1 GBA **6.990$00**

SURVIVAL KIT **4.980$00**
8 Acessórios Game Boy Color

Comando Standard PSX
990$00

C. Memória 4 MB (800 blocos) p/ Dreamcast
4.980$00

Adaptador p/ligar acessórios da PSX e PC na Dreamcast (teclado, volante, dual shock, etc.) **4.980$00**

Comando Duplo analógico PC USB
6.980$00

3.980$00
Controlo Remoto infravermelhos DVD inclui Porta "Pass Thru"
OFERTA Vertical Stand

1.980$00 Thunder Vibration Pack DC

VGA BOX Dreamcast
3.980$00
Cabo Antena RF Auto-Switch PSX/PS2
1.980$00

NOVO
Adaptador externo Universal
Action Replay
PSX, PS2, PS one,
permite jogar todos os jogos importados, USA, JAP, etc.
Truques e vidas infinitas e outros.
DESDE....4.980$00

NOVIDADE
DVD REGION FREE PS2
Adaptador externo universal, que permite ler filmes DVD de todas as regiões (de 1 a 6, PAL-NTSC) transforme a sua PS2 num leitor DVD multi-regiões. Contacte-nos!

NOVO
Cartão de Memória PS2, 16 MB
(com compressão até 80 MB - 10 cartões 8 MB num só)
CONTACTE-NOS!

Torres de Lisboa - R. Tomás da Fonseca, torre G - 1600 LISBOA

E MUITOS OUTROS PRODUTOS DISPONÍVEIS! CONTACTE-NOS: Tel. 21 723 07 17 Fax 21 723 06 75